

547 547

31125

31125

REB

SPECIAL LINER NOTES



コロコロコミック編集部

企圖

奥津正道(卜三一)
秋本世英・池田 信・入江敬徳・小野初彦・堀野弘明・渡水健司(小学館)

アートディレクション

伊波光司 (Bay Bridge Studio)

準劇場版『ソイドバトルストーリー』

構成・文	立山誠浩(小学館)【第1〜4巻】 三浦卓嗣(小学館)【新】
まんが デザイン	たかや健二【第2巻】 細田琢司
写真	岡本好明(フリーセクション)
シオラマ制作	小北和哉(スフィウスLAB) 板井敏之

機獣新世紀バトルストーリー「プロイツェンの反逆」

構成・文	篠内 裕
監製	森 文孝
CG合成	滝谷孝次 (SEF)
表紙デザイン	(Bay Bridge Studio)
本文デザイン	村田友美 (100%)
ジオラマ制作	小北北庭 (スフィクスLAB)
	棚沢 仁 (アーキック)
ジオラマ制作協力	原田博之・岸野 誠・若井 秀・石田英一
背景イラスト	スカルベスタジオ
イラスト	上山道子 岡田裕治 MORNING STAR 福村一貴

THE ZION'S BIBLE

企画
構成
文
デザイン
イラスト
イラスト協力
監修協力

有限会社アーミック
橋沢 仁・鈴木伊織
柿沼秀樹(ターツ)
原田健司・片平正史
田川秀雄
南郷 隆
神塚和樹・村木 聡

附註

株式会社トニ— ZOIOS Team

能力

株式会社トミー
株式会社東宝美術
株式会社ビックバード
株式会社特撮研究所
株式会社シンコー
凸版印刷株式会社

Special Thanks

徳山光俊
田島 豊・並河弘泰・中瀬崇嗣・氏田治久・森 正(トミー)
川口岳仁(オフィス・ザッソ)
柿山健一(共同印刷)
篠原正彦・吉田俊彦(小学館)

and ALL ZOIOS STAFF

©1983-2003 TOMY

2003年11月20日発行

発行者／河井常吉
発行所／小学館
〒101-8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
編集／03-5211-2991
制作／03-3230-5333
販売／03-5281-3555

印刷所／共同印刷株式会社

● 価格以外欄に表示してあります。

● 送料は十分に注意してあります。万一、落丁、乱丁などの不良品がございましたら、「制作局」へおて
り下さいます。送料(4千円)が返金いたします。小学館制作局 0120-336-082

● 本書の一冊あるいは全巻を無断で複製・転写・上映・複製することは、法律で定められた場合を除
き、著作権者および出版社の権利の侵害となります。あらかじめ小学館制作局へお問合せ下さい。

ISBN4-09-941086-2

©SHOBAKUKAN 2003 Printed in Japan



TOP SECRET

THE ZODS BIBLE



ZI HISTORY FILE

ZOIDS

ZI HISTORY FILE

惑星Ziの生物進化

金属生命体の概念

10億年前～

A 原始金属生命体

- ・地球の生物に似た外観で体内に重金属物質を多量に含んだ惑星Ziの原始生命。
- ・体の一部を硬度のある「殻」で形成されている状態。

★ 惑星Ziの、生物を総称して【金属生命体】とする。

★ ソイドコアが体内に存在している【金属生命体】を【ソイド】とする。

2億年前～

B 金属外骨格生体 (外殻生物)

- ・体全体が外骨格となり、体内にソイドコアが完成進化した状態。

野生ソイド

主に動物型ソイドのことで、自然進化したままのソイド全般。人の手の加わっていないソイドを野生ソイドといい、特に動物型ソイドが発生する前に栄えた恐竜型ソイドを古代ソイドという。

2000万年前～

D 金属粘膜生体

- ・主に惑星Ziの原始人と植物のこと。
- ・ソイドコアを持たないが、金属の分泌物で体をコートする能力がある。

古代ソイド人

惑星Zi植物

ZAC1890年～

C メカ生体

- ・「B 金属外骨格生体」を人間が生体改造した状態。
- ・体の大半が人工部品となっている。
- ・自然生殖機能は失われている。

人エソイド

戦闘ソイド(戦闘機獣)

野良ソイド

ZAC2000年 惑星Ziの状況

ソイド

- ・野生ソイドは主に動物型が生息。
- ・恐竜型はごく一部が生き残っている。
- ・大半のソイドは人間の手により人工化、巨大化されている。

植物

惑星固有の植物と、グローバリーIII世号が持ち込んだ地球からの植物と半々になっている。

人間

- ・古代ソイド人の頃の能力、特徴はなくなっている。
- ・地球人ととの混血化が進んでいる。

もくじ

001 惑星Ziの生物進化

002～004 惑星Zi

005～007 金属生命体

008～010 野生ソイド

011～013 古代ソイド人

014～018 部族間紛争時代

019～023 2大部族戦争時代

024～028 部族統一時代

029 中央大陸戦争勃発

030～033 地球人來訪

034～035 中央大陸戦争時代

宇宙の始まり ビッグバン

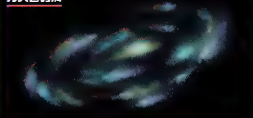
今から120億年前、極少量の「宇宙粒子」が大膨張を起こし、「宇宙」が生まれた。
この宇宙生成の大爆発を「ビッグバン」と言う。この時に放出された物質は、やがてそれぞれの重力によって集まり、小さく重い「ガス雲」の集団を形成していった。
それらは加速度的に収縮し、銀河へと成長していった。

「ビッグバン」から約70億年後、銀河の中心(バルジ)から3万光年の銀河の端の中、ちょうど我々の太陽系とバルジをはきんで対称の宇宙域で新しい星系が生まれようとしていた。

互いの重力によって引き寄せられた塵とガスが円盤状の雲となって回転し、その中心はF級黄白色恒星へと成長。その周囲をまわる第1惑星として「惑星Z-1」が誕生した。約50億年前の事である。

ビッグバン

ガス雲の渦



岩や氷、ちり、ガスが飛びちり、ぶつかり合いエネルギーを生む。

ソイト星系誕生

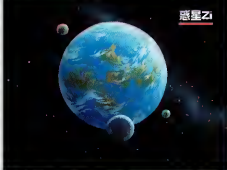


惑星の衝突



吹き飛んだ破片は、惑星Zの「月」となる。

惑星Zi



惑星Ziの誕生

周囲の小惑星を引力で引き寄せ、直径1万Kmまで成長した原始惑星Z-1。表面温度は摂氏6000度、構成物質は全て溶け、火の玉のような状態であった。

それから1億年後、ようやく地表が冷え始め、ごつごつとした硬い岩石で表面を覆われた惑星Z-1は、安定した死の世界だった。が、誕生から2億年を経たある日、惑星Z-1の直径の1/4にも及ぶ質量の大きい惑星「M-1」がZ-1に衝突した。

このダメージで、あやうくZ-1は完全崩壊に至る寸前となった。Z-1の地殻の1/4が宇宙へと吹き飛ばされ、衝突した惑星

自体が、新たにZ-1の一部となって加わったのだ。そして宇宙へ吹き飛んだZ-1の外殻と、衝突した惑星の破片はZ-1の衛星軌道をまわりつづけ、やがて「De, Se, Ae」の3つの衛星となった。このZ-1に衝突した惑星の構成要素のほとんどが重金屬であり、Z-1に現存する重金屬の78%はこの惑星がもたらしたものと考えられる。

この惑星の衝突エネルギーにより、Z-1は再び火の玉となり、表面はどろどろに溶けた重金屬で覆われ、まるで溶鉱炉のようであった。強烈な大気とアンモニアの支配する海は地獄そのもので、生命の発生とは程遠い環境が続いた。やがて再び、地殻が固まり始めたものの、惑星衝突の際に

大気中に大量の金属微粒子が放出され、それらは何万年ものあいだZ-1の空に滞留し続けることになる。その結果、地上から放出される熱量の大きい赤外線が遮断され、暴走温室効果を持続させ、安定期に入った後もZ-1の大気温度は160度、気圧は60気圧という生命の発生には適さぬ環境になってしまった。

しかし、その熱い海の中に「好熱性」の細菌が生まれた。海底火山の猛毒の硫化水素の中で自己複製するその細胞は、海水中の重金屬を巧みに化学合成し、運動エネルギーをつくりだす、という了たかな生命力でZ-1の熱い海の底で次第にその数を増やしていったのだ。

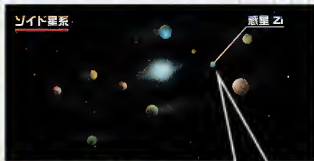
ZOIDS

ZI HISTORY FILE

惑星Zi

ゾイド星系 第2惑星 “Zi”

ゾイド星系



惑星Zi、3つの衛星

惑星「Mi」の衝突によって生まれた3つの衛星は、内側から「De、Se、Ae」と呼ばれている。

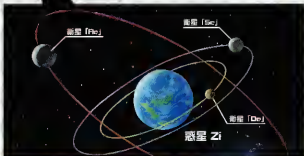
いずれもZiとMiの破片の集合体だが、最大のAeだけが、非常に質量が大きく、同心からはずれた軌道を描いている。その構成要素は100%Miの衛星「Te」の破片と目され、このAe内深部の探索により、Ziに於ける生命誕生の謎が解き明かされる可能性がある。また、最小のDeは、Ziからの平均距離が18万Kmしかなく、その距離は日々短縮され、いずれはZiに落下する事が、計算上明らかとなっている。

ゾイド星系・第2惑星

ゾイド星系の第1惑星として誕生した惑星Ziだが、現在はその内側にもう一つの惑星が存在し、第2惑星としてF級黄白色恒星のまわりを平均公転速度、10万1326Km/hで公転している。Ziの直径は10026Km、地軸の傾き26.3度。

惑星誕生から2億年目に発生したと考えられている「好熱性」生命体は、その後Ziの海中全域へと広がっていった。

かつて全てが溶けた金属の海であったZiの表面も、やがて冷え、固まり、固体としての大陸と、多量の金属を含んだ熱い海とに分かれて安定する。



惑星Zi世界地図

現在のZiの地上的環境、及び地質学上の特徴は、幸か不幸かZiの惑星誕生の地帯への落下によって決定された。これは、ゾイド星系生成の過程で取り残された、約1億個以上の微惑星群の軌道とZiの軌

道が重なったため起きた現象で、最大、半径16.2Km、推定質量1兆8億トンの微惑星が8つ、Ziの赤道上に落下した。

岩と氷のかたまりであったこれら微惑星がもたらした大量の微惑星が、大気中に溶着していた金属粒子を全て地上へと洗い流し、2万年かけて現在の地球型大陸へと改造したのだった。

この結果、熱を帯びた金属粒子の厚い雲は消え、地表には恒星の光がとどき、海底火山の沈静化とあいまって、地表は急速に冷却された。

中央大陸と東方大陸は海没によって海水によって水没、極地帯によって現在の6大陸が形成された。



金属で形づくられる体

惑星Ziの原始海水中に、最初の細胞が現れた痕跡は、Z誕生から約2億年後と推測されている。

摂氏120度以上の硫化水素と、金属を多量に含んだ海水中で「好熱性」の細菌たちが、自己増殖を開始した。恒星の光の届かぬ海底で、彼らは巧みな化学合成によりエネルギーを得、様々な形質の生物へと変化した。

彼らの体液は、ほぼ当時のZiの原始海水と同じ成分だが、その周囲に金属による殻を形成するものが現れその外殻生物が、やがて海底での生存競争の覇者となって生き延びたのだ。

金属は遺伝によって子孫に伝える事はできないが、体を構成する金属を後天的に体内に取り込む生体システムは、さほど複雑ではなかった。

彼らは周囲の環境にふんだんに存在する金属を摂取し、血球によって体全体に循環させて利用するという、惑星Zi特有の進化を開始したのだ。

また体内に取り入れた金属元素の濃度を調節し、化学反応によって熱エネルギーを得るという生存に有利なシステムも発達させ、やがてそれは後に彼らが地上を闊歩する際の電導筋肉へと発達進化してゆく。



今も生きるゾイドカブトガニ

外殻に、モース硬度7にも達する硬い金属外装をもつ原始金属生命体「ゾイドカブトガニ」は、水温120度、20気圧という悪条件を生き抜いて来た惑星Ziのしきたかな原始生物の子孫である。その姿、形はほとんど当時と変わらず、今も海底岩層などに生息している。



殻をもった初期の葉虫

原始海水と共に体内に取り込んだ金属を、特殊な器官によって体表に同化させるシステムは、すでに初期の原生動物である「外殻葉虫」が所有していた。そして彼らは摂氏120度以上の高温海水中で繁殖した。

原始金属生命体

まだゾイドではない

原始金属生命体の進化



原始生物

植物



刺胞生物

昆虫

地球と異なった生物発生環境

高温、高圧の海中に発生した惑星Z1の生命たちはその後、より複雑な生物へと進化していった。他者との生存競争に勝つためには、より俊敏に動き、より強く、大きく、自らを進化させる道を邁むしかない。

海底を這い回っていた動きの遅い輩たちは、より速く、より遠くへ移動する手段として背鰭をもつようになり、捕食のための鋭い牙と、モビリティを向上させるため、ひれを発達させた。やがて2対のひれは、

彼らが未知の領域である陸に上陸するための“脚”へと発達してゆくのだった。

線をまとった生物群

高温、高圧の海底で発生した生命は、やがて環境に対し、3つの選択をする。

微生物群の落下により、大気中の不純物が取り除かれ、恒星の光が地上に届くようになった時点で、この光を使い光合成を行う原始生物が現れた。彼らは後に、美しい緑色の構造発色を持つ植物へと変遷してゆく。

一方、硬い金属質外殻を得た輩虫は昆虫に、そしてより行動的に動くために必要な背鰭を発達させた魚類のうちの一種が、そのひれを“脚”へと発達させ、陸上をめざした。

陸上で活動するためには、より強靱な筋肉が必要となる。彼らは金属を体内、外に取り込む器官をより発達させ、よりエネルギー効率の良い半導体筋肉を完成させた。

これは、最新のロボトロニクスが産んだ、電荷によって伸縮するイオン電導性高分子膜技術と酷似している。

彼らはこれにより機敏な動きと硬い殻を得て、地上で繁栄してゆく事となる。

魚類

背鰭動物

背鰭動物

哺乳類

鳥類

四肢動物

ソイドコアの発生

高温、高圧、高濃度の酸化水素という溶鉱炉の中で生まれた惑星Z1の生命は、環境が変わり、陸上で生活するようになった時点で、その体液、血液の成分として、この惑星Z1の原始高温海水の成分を持ち続けている。しかし、陸上を大型の電解質が健歩する時代に至っては(地中熔岩溜まりの特殊な環境を除いて)地上にはこの原始高温海水はすでに存在せず、したがって新生物発生時に、彼らは子孫を生みおとす環境を失ってしまった。これを打開し、新個体を後の世に残すために発生した画期的システムが「ソイドコア」なのである。

熱帯

ゾイドコアの発生



陸上生活～その後のゾイド化

高温、高圧の海底で生まれたZⅠの生物にとって、次々と變化する環境の激変は非常に厳しい試練であった。

これを乗り切るための手段として発達したシステムが「ゾイドコア」である。このシステムは地球の生物とどう違うのだろうか。

細胞分裂して増える原生生物やウイルス以外の高等生物は、繁殖のためにみな卵を生む。人類も卵を生むが自分の体内に生み、体内で胎児を育てるため哺乳類として分類されているのだ。

繁殖のための手段という点では、ゾイドコアも卵であると言える。

ただしゾイドコアは繁殖時期に発生する「新固体の元」ではなく、常にゾイド生命体の中心に存在する「生命データ保存装置」であるのだ。

金属生命体として地上に上陸した後は、次第に有機質を体の中心にあつめ、金属濃度の高い、固く頑丈な組織でこれを覆った。

ゾイドコアに発達する以前のこの器官は、体内の化学系を司る体液循環器官であり、常に化学反応によって高温、高圧を保ちつつ、外気温度の低下にともない体温が低下すると、その熱を放出して体温の調節も行うという、まさに生命の元であった。

やがて進化的な結果として、この器官に体内の大半の臓器、器官が集約されるようになり、有機体器官がこの臓器のなかに完全に「ソーニング（区画化）」されるに至った。

これによって、骨格、筋肉、外皮は金属体の中心（正確には重心）に有機体器官が「ソーニング」されるというZⅠ特有の体構造を持つ生物「ゾイド」が誕生したのだ。

このゾイドコアによる新固体発生システムは、環境の劇的な変化に対応するための手段としては非常に有効であった。

海底急降下後、寒冷化が進み、平均気温8～26度となった惑星ZⅠだが、約数万単位で繰り返される自転軸の傾きの変化や、傾きをまわゆる公転軌道離心率の変化によって、平均気温-50度の氷河期と、比較的暖かい間氷期を繰り返すようになった。

これは地球に於ける「ミランコビッチ・サイクリス（氷河期と間氷期のサイクル）」に非常に似ており、もしこのゾイドコアシステムがなかったら、生き残ることは出来なかったであろう。このZⅠに於いて今日まで生存を続ける事は不可能だったに違いない。

ゾイドコアは、いかに外環境が変化しても固体発生時に、かつて生命が生まれた「高温、高圧の原始海水」をその内部に再現する、命のゆりかごなのである。

ゾイドコア

ゾイドコアの外観は、人類が初期に作った核分裂チェンバーに似ている。

内部は高温高圧で、その圧力を封じ込めるために真球状となり、自ら重心移動して動くのだ。



ゾイドの生命システム



野生ゾイドの成長のしくみ

かつて、野生ゾイドたちは胚を海中に産み落とすだけで子孫を繁栄させられた。しかし、高温・高圧の環境が失われた時点で、彼らは胚の中に高温・高圧環境を発生、維持するシステムを発達させた。

この胚は成体の死後、水中を目指し移動し、水中に於いて水と水に含まれている金属元素を胚内に取り込み、胚内で高温・高圧環境を再生してゆく。

発生した幼体は、金属吸収、分配器官をフル活動させ、水中の金属元素を摂取し、骨格や外皮を作り成長してゆくのだ。

野生ゾイドの繁殖のしくみ

自らを望長類と呼び、語る、我々地球人類の血液の成分は、驚くほど地球の原始海水の成分と似ている。両者の成分表を目の当たりにすると、ほぼ同一と言って差し支えないほどだ。

これは我々の遠かな祖先が、原始海中の中で発生した事に由来している。

我々は文明を持ち、いつの日か別の恒星の彼方まで旅立つ時が来る。その時でさえ、体内では温か太古の地球の原始海水をコピーし続けるのだ。

これが“誕生日の束縛”である。惑星Zの全ての生物群にもこの原理が当てはまる。

ゾイドたちは、コアの中にかつて自分たちの遠かな祖先たちが生まれた時と同じ高温・高圧の環境を再現するタイムカプセルを持っている存在なのである。

ゾイドコアは、地球生物で言うところの卵であり胚である。

その中には遺伝データとして、成体が生存中に蓄積した環境に対応する経験が保存されている。

ゾイドコアはそれぞれの種により多種、多様な形質があり、大きさも様々である。いずれも水中に於いて新個体の発生の素となり、子孫を残す。

成体の体質や生活環境によって、1体の成体から複数のゾイドコアが残される事があり、種によってその数は決定されている。

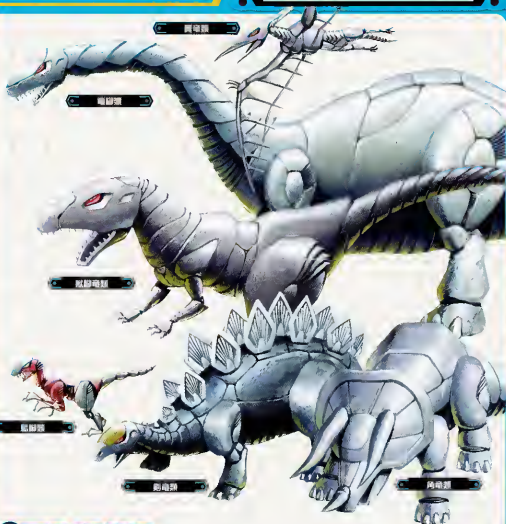
ゾイドには繁殖期はなく、ゾイドコアが体外に露出する、すなわち生体の死が訪れるとゾイドコアはさっそく新個体発生の準備を始めるのだ。

様々なゾイドコア



様々なゾイドコア

「ゾイドコア」はそれぞれの個体によって、その大きさ・色・形が異なる。この球体の中に惑星Zにおける生命進化の歴史が刻まれているのだ。



惑星ZIを支配した生物たち

「ゾイドコア」の発達により、いかに外環境が変化しても地上で死、再生を繰り返す術(すべ)を得た巨大竜型外殻生物たちは、約2億年前にその絶頂期を迎えた。

彼らは地底、岩石、水中に多量に、そして無尽蔵に存在する金属元素を体の内外に取り入れ、再加工するという周期的な体内器官をさらに発達させた。その結果、重力に逆らい、立ち、走る、強靱な体を所有するに至った。

待望の外殻の存在が無く、気候の安定がつついた事も手伝って、彼らは種を増やし、巨大化し大いに繁栄した。

この周期的器官は「捕食した生物のタンパク質は、自らの体内組織へと転化し、血液循環は骨格や外殻に転化する」という2種類の作業を同時に行う事を可能とし、その結果、地球の生態学者ロトカとボルテラが、1925年～1926年に表示した捕食者と被食者のバランスを表す計算式「ロトカ・ボルテラのモデル」にあてはまる、みごとに調和する生態系を確立した。

食われる者が減るとそれを食う者も減る。食う者が減ると食われる者が増える。するとそれを食う者が増える。という永久にぶくばくつに美しい生態系が確立した。

これは後にゾイド人が「ゾイド」を飼育

し、家畜化するようにする「人為的淘汰」が介入する日までバランスを保ちつづけた。

野生ゾイドたちは生命の基本プログラムであるところの「可能性を求めて多様に進化し、果たるべき大変動に備えよ」という条項にしたがい、空に陸に海に地中に様々な形態に変化し増えていった。

いくつかの絶滅種を除いて、大半の巨大竜型外殻生物は5000万年前までに致的、種族的に絶頂期を迎え、その後に進化発達する動物型外殻生物の台頭まで惑星ZIの主として君臨することとなる。

彼らは彼らにとつて餌がたつた時代、に多くの種に分かれ、可能な限り分化し、様々な種を残したのだ。

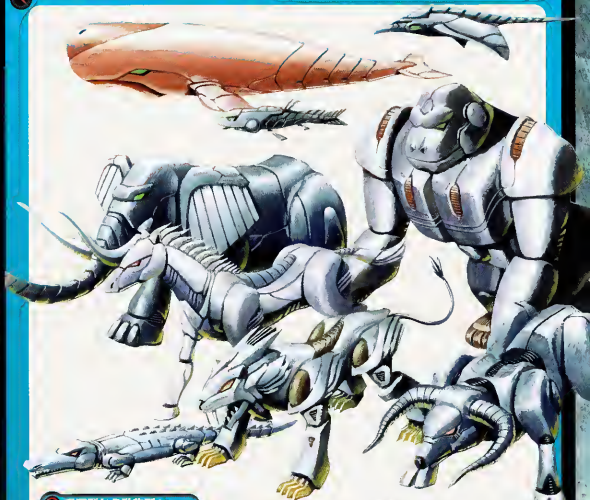


犠牲になるものと生き残るもの

地上を我が物とした巨大竜型(恐竜型)外殻生物のもつ、巨大で重く、そしてより強い外皮という最大のその特徴が、次第に負い目となる時代がやって来た。

惑星ZⅠに於ける環境が再び激化の兆しを見せ始めたのだ。ゾイド星系の中心にあるF級黄白色恒星の核融合リズムの数年単位による変動サイクルが低氷期と重なった約5000~3000万年前に、ZⅠは全体が雪球(スノーボール)となる凍結期を体験した。通常、有効表面温度、6、580Kという恒星の熱放射が最大20%も低下し、そのためZⅠの地表は氷に閉ざされた。このことがZⅠ地表からのアルベド(反射率)の増大を招き、わずか180年という、地質学上にとっては一瞬の間にZⅠは凍結した。このため、大半の巨大竜型(恐竜型)外殻生物たちは、この環境激変に対応できず絶滅の危機にさらされることになった。大半の水圏が凍結してしまえば、ゾイドコアは其生のプロセスを実践できない、かろうじて生き残った者たちも、急速に形質を変化させていった。

この「寒い時代」に、勢力を伸ばし始めたのが小型動物たちであり、この時代を機に巨大生物の占めていた生態地位を次第に奪っていくのである。



恐竜型から動物型へ

巨大電型外殻生物時代、彼らの猛威におののき、岩に隠れ棲み、物陰に潜んでいた小さな外殻小動物群。巨大な彼らと比べて、弱く、小さく、力もなかったが、唯一勝る点があった。エネルギーの発生、消費効率が驚くほど良好なのであった。

少なく食べ、素早く動く彼らは、「寒い時代」、岩陰や、わずかに残る温暖な地下洞窟などで子孫を増やし、やがて来る自分たちの時代に備えていた。

彼らはかつて、自分たちの祖先が、「捕食した食料を体内で化学的に分解し、エネルギーを得る」というエネルギー発生法をみごとに受け継いでおり、これによって「寒い時代」を生き延び、後の繁栄を待つ

であった。

さらに両者の盛衰を決定的に分けたのが繁殖の際の浴槽、つまり水の必要性である。逆境を乗り切るための手段、ゾイドコアも万能ではなかったのだ。

巨大電型外殻生物は、ゾイドコアが幼体まで成長する環境に豊かな水源を必要としたため、氷河期の凍結した大地では、成長できずに死滅するしかなかった。動物型外殻生物は成長に必ずしも水を必要としなかったため、発露出来たのだ。

大半の種が絶滅の危機に瀕した巨大電型外殻生物であったが、動物型にとっても潜伏兵となる存在があった。彼らの一部は、微熱帯落下以前に、地下探洞洞まりの高圧、高温の地に生存の地を求め、かつて自分たちが発生した原始海中に近いこの

環境下で、ひっそりと生き続けたのだ。

しかし、彼らはあくまで特例で、地上を小動物群から取り戻すほどの勢力は持て得ていない。

こうして約3000万年前を境に、地上は、小動物群から派生した多種多様な動物型外殻生物の天下を迎えた。

時が過ぎ、また温暖な気候になると更に動物種は栄え、クジラやゾウ等の大型種が再び現れるようになる。

地球と異なった進化の過程を経た彼等のなかには、恐竜サイズまで巨大化した種もいたようである。



古代ゾイド人



メッキ化能力

古代ゾイド人の特殊能力

今では、土中から発掘される化石でしかうかがい知ることができないが、古代のゾイド人も、他のZiの生物たちほどでは無いが、薄い金属外皮を持っていた。

これは他の生物と同じく、飲食した植物、水などに含まれている金属元素を体内に蓄積し、表皮に再構成する事の出来る器官を持っていたからであり、古代ゾイド人の絶滅種の中には全身鎧状の外皮を持つ者もいたと推測されている。

薄れ行く特徴

惑星Ziの生物の最大の特徴である、金属を体内に摂取し、それを外皮の構成物とする器官は、ゾイド人にも存在する。がそれは、約10万年に渡る進化(あるいは退化)の結果、極小化し、今では消化器官の一部となつてかろうじて残っているにすぎない。

血中や外皮に、金属元素の含有量こそ多いものの、かつての古代ゾイド人のような硬い外皮を持つゾイド人は、現存種には見られない。

ただ、ゾイド人には、今でも体の一部にアザのように金属外皮が現れる例があるが、これは外皮が身を守ったり、生活活動の際、優秀な異性を獲得するためのアピールなどという実質的機能ではなく、体内に摂取した金属元素の余剰分を表皮の一部に表出しているに過ぎず、体の安定のための機能と理解すべき現象である。

これは、地球人における、体毛の退化と似ており、いずれも文明の進歩とほぼ反比例して失われてゆく身体的特徴と言えるだろう。

現在、ほとんど地球人と外観が変わらなくなった現代ゾイド人に於いては、金属外皮をファッションや客席のシンボルとして、わざとタトゥーで顔などの目立つ場所に彫り込み、再現している者もある。



今も残るなごり

地球人との交配

地球人とゾイド人は、外観上はほぼ同じだが、両者の体を構成する60兆個の細胞を造っている元素に拠点を移すと、その差異は著しく全く別種の生物であることがわかる。遺伝学的には、交配は不可能であった。しかし、地球人とゾイド人の間には第三の種族として「セカンド」或いは「アッズ」と呼ばれるハーフが生まれている。

生命科学上絶対的にあり得ないはずの異種交配が成立した事で、誰に包まれたゾイド人の起源に、地球人との何らかの共通項を窺い出そうとする学者もいるが、それらの説を解き明かすのは現在の科学を持ってしても不可能である。

ゾイドとゾイド人

ヒューマノイドタイプのゾイド人のルーツは、明確には判っていない。

微惑星群落下による惑星Ziの気候激変後、地球型大気に変化した時代の中で発生。樹上生活をしてきた小動物から進化したというのが、現在最も有力な学説だ。しかし、ゾイドコアを持たないので、生物分類学上、ゾイドとは別の種族と考えられている。

鋭い牙も無く、硬い外皮も持たず、ゆえに身を守るための樹上で生活し、巨大な外殻生物から逃げ回ることしかできなかったこの無力な樹上小動物は、生存のために思考する器官として脳中枢を発達させていった。

彼らは、樹木上で暮らすため、体重には制限があり、従って他のZiの生物と比べて金属外皮は極めて薄く、しかしその反面、四肢の自由度が高く運動を促すことができた。

彼らの中には危険が迫ると、一定時間のみ外皮を硬化させる機能(メッキ化能力)を持つ者もいたが、基本的には、彼らは硬くて重い外皮を捨ててより自由に動く手足を使い、道具を進める技術を発達させていった。

彼らは、火を使い、布を体に纏うことで、幾度かの氷河期を乗り越えて来たのだ。



現代のゾイド人

ゾイドの捕獲



ゾイドの利用

石器を造り、火を使った。約1万年前のゾイド人たちは、自分たちの生活圏に近接して暮らす野生ゾイドを捕獲、捕食していた。

野生ゾイドの金属外皮は硬く、食料とはならないが、その腕部、筋肉の一部は彼らの貴重な蛋白質源であった。

しかし野生ゾイドの金属外皮は石器では貫通できない。彼らは経験から、自然の磁性石を用いてゾイドの行動を束縛する方法を会得しており、それは後に磁石へと進歩した。

野生ゾイドは内蔵、特に心臓にも多量の金属元素を含んでおり、時に強力な磁力は野生ゾイドの心臓機能を停止させることもできた。

捕食目的で捕獲したゾイドの金属外皮は、後に高温釜の発明によって、良質の鉄器へと加工されることとなる。

このほかにも野生ゾイドの捕獲方法には多種多様なバリエーションが存在したが、それらはいずれも文字の発明以前の出来事であり、その実証はババボットの鉄板の解説を待たねばならない。

家畜ゾイド

野生ゾイドの捕獲技術が進歩し、人々がより集団で生活するようになるにつれて、ゾイドは家畜としての役割を担うようになる。

狩猟民たちは喉嚨の優れた肉食小動物を狩りに同伴させ、代償として戦利品を分け与え、数世代の世代交代を経て、より人間に従順な個体を選出し飼育し馴らしていった。

また遊牧民たちは、移動手段として大型鳥類を利用し何世代にも渡って家畜化した。

さらに巨石文明時代にまでさかのぼると、大型のゾイドが巨石運搬のために使用された記録が残されており、ゾイド人とゾイドとの共生の歴史が長いことをうかがえる。

この家畜化の歴史により、より従順で健康な個体だけが選別され、現在では、野生種とは明らかに異なる特性を持つ家畜種が多数存在する。

この人為選択による淘汰は、やがて始まる部族間抗争の時代のゾイド改造技術によって、ゾイドのサイボーグ化へと発展していく。

磁力を使ったゾイドの捕獲装置



古代ゾイド人の部族



① 遺跡とババホットの鉄板

地質学者ババホットの発見した金属板は、古代の神廟に祭られていた狩猟神に、その年の狩猟で得る事のできた糧を感謝するための一種の報告書であったのではないかと考えられており、そこに記された文字こそ、歴史上最も古い文字であると考えられている。



ババホットの鉄板



② ゾイド文明の発祥

激震群の落下以降、気候は安定した。だが惑星Zは、1万年〜3万年周期で大規模な火山運動を繰り返して来た。

これは、また高温、高圧のマントルが地下深くで活動を行っているため、大陸各地に存在する多数の活火山は、周期的に大噴火を繰り返し、粘性熔岩と火山灰を噴出して来た。

このため巨石文明時代の歴史は、その火山灰の下に埋もれ、惑星Zに於ける文明発生の経路は、長い間、謎とされてきたのだ。

しかし、ZAC1693年、地質学者ババホットが、大陸東端で発見した大地震の調査

中、偶然、土中より古代文明の遺跡を発見。出土した金属板には古代の象形文字が刻まれていた。この金属板自体、その程度から見て狩猟によって得た「ゾイド」の金属外殻を溶鉱炉で溶かして製鉄したものであると考えられている。この金属板を「炭素14年代測定法」によって分析した結果、ほぼ17000年前のものであることが判明した。この年代をZに於ける文明の起点、すなわち「ZAG1年」とし、文明の紀元であると定義したのである。

鉄を加工し、文字をもっていた古代文明は、我々が考える以上に高度な生活技術をもっていたと思われる。

「ババホットの鉄板」が出土するまで、Zに於ける文明の起源は統一された説をもたなかったが、この鉄板により、古くから文明は野生ゾイドと共生していた、という事実が解明されていった。中でもこの鉄板の分析に当たった考古学者「タージ・ヒー」は、人々が有史以前からゾイドの家畜化を試みていた事等、を解明。

また同時に、この鉄板には、当時最大とされていた巨大神廟の所在地を示している記述がある事が発見した。

鉄板出土から30年を費やし、彼らついに中央大陸南端の僻にこの幻の巨大神廟の遺跡をつきとめ、その完全発掘に成功する。この神廟からは、古代の貴重な装飾品を始め、多くの貴重な物品が出土したが、中でも神廟に祭られた炭化したゾイドコア



ババホット

は最も偉大な発見であった。これは当時の人々が、死亡したゾイドからゾイドコアを抜き取り、それらを溶鉱炉内に沈め、新個体の発生と早期に成体化される試みを行っていた事の証明であり、ゾイドコアが炭化したのは溶鉱炉内の温度調節の失敗により死亡したためである、との学説を発表している。

この事実は「ババホットの鉄板」が作られる以前から、人々はゾイドと共生し、火と鉄を使っていた事の証である。そのためZに於ける文明の起源を、この鉄板の出土年代よりもさらに数百年さかのぼるべきであるという主張が、今なお繰り返されている。



タージ・ヒー

ZAC1700年頃の部族分布

中央大陸



人口の増加と部族間との関係

かつて中央大陸には約50以上の部族が、狩猟、採集生活を送っていた。彼らは次第に原始的血縁集団を形成し、集合体としての村を作った。

彼らは居住している地域の特性に合った生活習慣を発達させ、部族の自覚をもち始める。大陸の面積に対し、人口はまだ少なく、領土の所有権をめぐる紛争は発生しなかった。

しかし、やがて生活技術の進歩は狩猟、採集社会を畜産、農耕社会へと変えていった。

それまで人々は、その生活時間の全てを食糧の獲得のために使っていたが、畜産、農耕社会の到来により食糧の備蓄が可能

となり、また食糧の生産にかかわらず有開墾を作り出した。この事が人口の爆発的増加へとつながり、また高度な統治社会を形成していった。

民族同志は頻りに交易を行い、その物々交換はやがて金貨による通貨経済を発達させた。交通手段としての家畜ゾイドは、それ自体が商品となり、大陸全土に一定の価格で供給されるようになる。

このころになると、各民族はその生活領域を完全に自分たちの領土と意識し、その領土こそ自分たちの生活の根拠にある絶対的なものと認識するようになった。

山岳地帯に住む鳥族、海に住む海族、砂漠に住む砂族、地下に隠れ住む地底族が、その代表的なものである。

やがて通貨の流通により部族集落間に、はっきりとした経済的格差が生まれた。優れた畜産、農耕技術をもち、様々な魅力的な生活用品を生産できる部族たちは経済的に台頭し、それ以外の小さな部族を吸収していった。

そして中央大陸には、はっきりとした部族集団による勢力地帯が描かれるようになった。

この時点で、人々の生活を変えていたのが、家畜ゾイドたちである。それらは輸送用、土工作業用、競技用、そして防衛用と、様々な用途に分類され、多くの部族は、それらの統括を公営に行っていた。

当時の街の風景





部族ゾイド乗り

オガカミ型 (コマンドウルフ)

部族と獣型ゾイド

風族は、標高の高い高地に住んでおり、古代の巨石文明を築いた民族の末裔と考えられている。

古くから高水準の生活技術をもっており、巨石の運搬、加工技術に長け、そのために必要な幾何学も発達していた。古代の石造りの生活用水路は、勾配が1/1000という、現代土木技術ですら難しい精度を誇り、石によって造られた家は千年の耐久性をもつとされている。また文明の初期に於いてすでに風車などの自然エネルギーを使っていた。

論理的思考の持ち主たちで、古くから平和、人権を守る事を重とし、性格は弱じて温和。



身体的特徴としては髪は黒、瞳はグリーン。有史以前からあまり他民族との交流がなく、単一民族として繁栄し、共和制を敷いている。

古くから狩猟のために小型肉食獣ゾイドを家畜化して使い、何世代も人の為の選択により、人間の複雑な命令を理解して行動する知能の高い、オオカミ型ゾイドの繁殖に成功している。

彼らはこのオオカミ型ゾイドを運搬用、交通用、熱技術、防衛用と、あらゆる用途に使い、彼らと共に氷河期を乗り越えて来たのだ。

彼らはこれら家畜ゾイドを、自分の本当の子供のようにかわいがり、と言われている。



部族ゾイド乗り

海族と魚型ゾイド

“海族”と、まとめて呼ばれる種族だが、実際には幾つかの種族の集まりである。

そのルーツは大きく分けて北方のバイキングの種族と、南方の通商族に分けられる。

しかし彼ら是有史以前から海産資源の分配などをして交流し、社会的に進んだルールを共有していた。生活圏をお互いが外敵に対しては協力して立ち向かうなどして、海から糧を得る者同士の仲間意識を強く感じていた。

その後(有史以来)の交流によって、すでに身体的特徴で両者を見分ける事は難しく、彼らは一様に髪は黒、瞳は濃いブルー、肌はわずかに青みをもつ種族である。



エイ型 (シンカー)

古来より造船技術に長け、どの部族よりも早くZ-1の世界地図を作り、同時に航海に必要な星の運行周期を等分して独特の暦をもっていた。

舟を航行させる目的で、エイ型ゾイドの家畜化を始めたのはやはり有史以前の事で、彼らはこれにより、海流に逆らっての商業航海を行い利益を得ていた。

また他の部族がテリトリー内を通過する際は航海税の徴収を行い、同時にその舟を護衛するための武装集団を結成した。

この際にも、充分に利便性を持った魚型ゾイドを多用し、海上での機動力を持った。



ワシ型
(ショットイーグル)



鳥族ゾイド乗り

鳥族と鳥型空ゾイド

広大な原生林地帯を生活圏とする種族。木とその実を生産の糧とし、自然との調和を重んじ、木に宿るとされる自然神を崇拝する平和的部族である。

巨木上に住居を作り、家族制度を重んじる。

木の加工に関する技術を発達させ、樹脂などを接着剤としてさまざまな生活必需品を作り、他の部族との交易も行った。

古くから原生林に住む鳥型ゾイドを家畜化し、運搬、土木、戦闘目的で使用した。中でも鳥型ゾイドに乗り、空中戦を行う兵士は人々から崇拜され「戦士」の称号を与えられ、その血筋は血縁によってのみ世襲されていた。

残された最古の「ゾイド飼育のため」の文庫には、ゾイド使いはゾイドと連起きを共にして手なずけた、との記述が残されており、ゾイドを飼ひ慣らそうとする当時の彼らの熱意を感じることができる。

彼らの身体的特徴は種は黒あるいは濃いグレー、髪は金色。

また文明の起源とされる当時、原生林地帯は気候の変動に襲われ、気温が下がるたびに別の原生林地帯に大移動を行ったという記述が残されており、これは四季の到来ごとに行われていたと思われる。



虫族ゾイド乗り



クワガタ型
(ダブルスコーパー)

虫族と甲虫型ゾイド

商圏になると広大な湿地帯となる環境に住む部族。湿地帯は地形が把握できず、そのため他の部族はこの地域への侵入を行わなかった。古くは湿地帯は疫病の発生源と考えられていた事も手伝って、彼らは生活圏を守り続ける事ができたのだ。

降雨量によって出現、消滅する湿地帯を遡って、彼らは居住地を移動する必要がある。そのため巨大な都市国家をつくる事はなかった。他の部族たちが大きな集落や街をつくり人口を豊やしていったのに対し、虫族たちは常に少数で移動する生活を送り、そのため人口も少ない。

彼らは古くから甲虫型ゾイドを家畜化し、共生して来た歴史をもつ。

どんな種も通さない非常に硬い甲虫の外殻は、彼らにとって貴重な財産とも言え、死した甲虫の殻を体にとまれば無敵の鎧として使用できたし、また盾や槍として加工すれば素晴らしい武器となった。

また力の強い甲虫は、彼らの住居を作る材料である石、木を運ぶ運搬用として、そして飛行する甲虫は戦闘用として使用された。

戦時には優れた矢や槍、棒を作りそれらを売って利益を上げた。身体的特徴としては肌はブラウン、髪はグレー、瞳はブルーグリーン、雨の神を崇拝する。

代表的部族とゾイド乗り



火族ゾイド乗り



始祖鳥型
(シュトルビ)

火族と鳥型ゾイド

活動する火山地帯を居住圏とする部族。氷河期ですら、これらの地域は凍結することがなく、彼らは太古より火の神を崇拝して来た。

古くから地熱を使い、水蒸気による動力で工作機械を作り、家や道を作るなど、独特の技術を発達させて来た。

部族としての団結は非常に強いが、他部族への不他慮も強く、好戦的である。これは、武力を重んじ、強さを善とする彼らの文化に由来する性格で、その社会は武道による階級制が中心となっている。

彼らはどう猛な始祖鳥型ゾイドを飼い慣らし、火山地帯を飛び回り移動手段としてきた。

これらのゾイドは、他民族では飼い慣らす事が不可能で、このゾイドを用いた一撃

離脱急降下戦法は彼らの最も得意とする戦術であった。

もともと生体として原始的なこの始祖鳥型ゾイドは、その数を増やすのが難しく、その飼育方法は火族の中でもいゾイド使いしか知らない極めて秘密性の高い技術であった。また戦士の中でもこの始祖鳥型ゾイドに乗る者はエリートとされ、尊敬された。

彼らは排つかの街を築き、ふだんは分かれて暮らし、戦時には団結して敵と戦う。

身体的特徴としては肌は褐色、髪は黒、瞳は赤。



砂族ゾイド乗り



トカゲ型
(ヘルディガンナー)

砂族と爬虫型ゾイド

かつて、広大な砂漠地帯に、巨石文明を築き、巨大な石の都市を作った偉大な部族の末裔。かつての彼らの文明は非常に発達しており、他の周辺部族を従え、一時は巨大な都市国家を築きその勢力を誇ったが、ZAC1600年頃を境にその勢力は急速に衰え、都市国家は分裂し巨石文化も失われてしまった。

これは当時、恒量の熱放射活動の変化により、砂漠の気候が上昇、生活用水の深刻な不足が長年続いたため、と同時にあまりに多くの他民族を吸収したため、と考えられている。

その後、彼らは砂漠に点在する小さな集落での生活をつづけた。

彼らはオアシスに生活の拠点をつくり、爬虫型ゾイドを家畜化して生活していた。

数種類爬虫型ゾイドを、運輸、土木、戦術用として飼育し、共に生きて来たが、あまり他の部族との交流を行わず、孤獨に砂漠に住みつづけたため、その実態はあまり知られていない。

太陽神を崇拝し、その身体的特徴は、髪は白、瞳は黒。かつての都市国家崩壊以降、排他的となり、周囲の部族からはうとましがられて来た。



地底族ゾイド乗り



イモンシモ
(モルガ)



地底族と農耕型ゾイド

中央大陸、中央山岳地帯の地下には氷河期によって削り取られた広大な地下洞窟がある。地底族は有史以前からこの地下洞窟に住み、独特の文化を発達させて来た。そこは太陽光も届かぬ地中の世界だが、気温は地熱により、一年中温帯で安定し、また深い洞窟は、外敵の侵入を許さない自然の要塞であった。

彼らは地底に暮らし自給自足をしていたが、穀物などが必要となると頻りに地上におもむき、必要な物を調達、採集して来た。だが、いつしか地上には他部族たちによる村や街が作られ農耕地はその部族たちの所有する所となる。それでも、地底族

は以前と変わらず地上に現れては農耕地から食糧を奪っていった。

この事が地上に住む部族たちの反感を買い、地底族は正体の判らぬ恐ろしい戦艦集団という汚名をきせられる事となった。

彼らは地中に住む昆虫型ゾイドを多く飼育し、新しいトンネルを掘る作業や、家の建設、物資の運搬などに利用した。

社会的には封建的支配色が強く、家長に対する忠誠が重んじられ、我々こそZⅡに於ける支配者だ！という強い自尊心を持つ。

身体的特徴としては、肌、髪、共に赤茶。髪はオレンジ、かれらは潜在的に地上への憧れを持ち、軍隊による他部族の領土への進攻も、ひとつの生存手段として正当化している。



神族ゾイド乗り

稲電型
(ゴジラス)



神族と稲電型ゾイド

彼らの真の起源は明確には判っていない。有史以前、結晶大陸から渡って来た少数民族か、あるいは他の惑星から来た者たちをルーツとする民族か、その起源は不明のまま。

炎と光を使う、神秘的な呪術によって政治を行い、人々の病を治し、火山の噴火や地震地震を予測するなど、また超能力で岩を動かす、精霊を呼び出し、死の世界の住人との間で会話を行うなどの能力があると語られている。

神殿に住み、自らを神の末裔と称し、他部族との交渉では、様々な実用的報酬を商品とし、利益を上げた。また、非常に巨大な神獣型ゾイドを守護神として所有し、この

事が他部族から恐れられる理由となっている。

この神獣型ゾイドは、すでに地上では絶滅種とされていた太古の稲電の一種である。彼ら神族は、地下の漆黒の洞窟に、今でも絶滅したはずのゾイドが生きている事を古くから知っており、これらを手なづけていたものと思われる。

彼らはなかなか他部族の前に姿を現さず、常に言葉をかぶり言葉をせしめる、その神秘さを強調して来た。身体的特徴は、肌が白く、髪と瞳は共に緑色。

これはZⅡに生きる人類の突然変異体であると考えられることができる。

豊かな東側諸国



厳しい環境の西側諸国

惑星Z！世界地図

当時は大陸に約30前後の「諸国」が林立し、その民たちは領国に忠誠を誓っていた。

このことは我々は運命共同体なのだ、という意識のめぼえであり、同時に諸国に属さない民たちは無法の野蛮人として扱われる、という集団意識のめぼえでもあった。このころすでに幾つかの諸国は、宇宙ゾイドによる交易ルートへの安全の確保や外敵に対しては共同で防衛に当たるといった原始的軍事同盟契約を結び、結果としていった。しかし、中央山脈を挟んで軍事同盟契約が結ばれる事はなかった。中央大陸を東西に分断して走る中央山脈。この巨大な壁

が、大陸の西と東との環境を分けたからだ。中央山脈は気候に差をつけた。惑星Z1の自転方向と同じ方向に吹く強い風、すなわち西側諸国は、太平洋の深層海流の温度変化を中央大陸へと持ち込む。この結果、中央山脈の西側は四季の激しい温度変化をまともに受けるのに対し、西側諸国を中央山脈で遮断される東側は降雨量も安定し、一年を通じて温度差の比較的小さい温暖な気候に恵まれていたのだ。

このため大陸の西と東とは、双方ともほぼ同じ面積の平地地を所有しながら、取物の収穫や生活の安定という点に於いて、明らかに差が生じていた。西と東の交易がさかんにになると、この事実は多くの人々の知るところとなる。豊かな東側とそうでない西側。西側諸国は4

年に一度のサイクロンで大洪水、寒害、日照りに見舞われ、飢えとかわきで人々は餓死した。東側はこれに対し混乱を招き、西側からの難民の受け入れを拒み、東西両側の対立は急速に深刻化していった。この時、西側諸国のリーダー「ガイロス」である。彼は地底族が指点的にもつ「地上領土への権利」と、西側諸国民の不満をみこむに結び付け、豊かな東側領土内に、西側諸国民のための難民地を提供せよ！と強く主張、西側諸国の民の代弁者となり人々の心をつかんだ。そして地底族を中心に西側諸国連合を結成すると、周辺諸国へも圧力をかけ、これに加盟させていった。



地底族のリーダー ガイロス

領土家ガイロスの真の目的は、豊かな東側領土の完全支配にあった。彼は中央山脈の下を通り東側へと乗りこえ、地下洞窟を使い6万の大群を東側へと侵襲させ、一気に東側領土の1/2を制圧せんとした。

この侵襲は早くも東側がくいと止めたが、この戦いを機に、西と東の軍事的対立は決定的となった。

こうして、急激に団結しつつある西側の動きに、ただならぬ危機感を覚えた風族のリーダー「ヘリック」は、東側諸国の代表達に訴えかけ、領土を共同で防衛するための共同体を組織した。これは1年を待たずに軍事同盟へと発展。ここにZ1の歴史上類

を見ない大規模な軍事同盟が、2つ誕生した。一方は地底族のリーダー「ガイロス」を実行指揮官とする「西側諸国連合」であり、もう一方は風族のリーダー「ヘリック」を長とする「東側安全保障連合」である。

これがいづれ巻き起こる大規模な全面戦争の予備戦である事は、誰の目にも明らかであり、中立を望みたい諸国も、この2つのいずれかの軍事同盟に加盟しなくては生きて残れない事態となった。

2大部族戦争時代の幕開けである。



部族の長 ヘリック

中央大陸全面戦争

中央大陸に於ける2大部族間戦争は、大陸全土を戦場と化す大規模戦争へと発展していった。大量のゾイドが投入され、武器、弾薬、それを使う戦士も含め、大量の軍事物資が消耗された。全面戦争は、可能な限りの人的、物的資源をいかに効率よくいかに多く投入できるかで勝敗が決定する。かつての勇気と信念が勝利をもたらす、あるいは負けても名誉だけは残った、古き良き部族間戦争とは規模も性質も異なる巨大な衝突だった。

西、東、内陸部は一步も引かず、大陸全土で激しい戦闘が続き、戦争は完全に長期化の様相を

見せ始めた。

戦いが長引くにつれ、かつては美しい自然と交易により潤った大陸の街々は荒れ果て、人々の心はますます暗くなった。

国家を運轉するための資金と資源は、全て戦争を完結するために投入され、戦士の消耗により、徴兵される兵士の年齢は日々下がっていった。人々の生活は苦難し、恐怖と絶望が大陸全土に広がり生活物資までもが枯渇し始めた。

平和と民にちのしあわせのための學兵だったはずが、部族の長であり、東部のウォーロード(戦争指導者)であるヘリックは大人に悩んだ。このままでは敵も味方も、築き上げて来た全てを失う！ しかたなく、両陣営間には憎しみだけが増大し、もはや休戦も和解も不可能であった。

ヘリックは戦争を終わらせるための方法を必死で模索した。ある日古い兵法書を翻開した時、部族間戦争の二項対立を打開するには第3の勢力が必要である、との戦術論に彼はひらめきを見えるのである。

彼は、曾祖父の時代で書かれた「北方諸部世界冒険記」を思い出し、中央大陸の北西には北極圏へつながる広大な永久凍土帯が広がっている。曾祖父の家臣でもあったその冒険家の文獻によれば、そこには外界と交流をもたない未知の部族が住み、いつしか豊かな大陸への進出を夢見ていると書かれていた。



暗黒大陸に向かうヘリック

中央大陸統合軍と暗黒大陸軍

一計を案じたヘリックは、単身この暗黒大陸を目指し、鳥型ゾイドを駆り出発した。東部の指導者ヘリックの不在は隠秘とされ、形勢書を受けてその事態は隠された。

ヘリックが無立ってから1年以上が経ったある日、中央大陸は未知の軍団の進攻を受けた。見た事も無い軍隊は空と海から一気に大陸に上陸。何の前触れもなく攻撃をしかけて来たのだ。東西2大部族間戦争に疲れ果てていた大陸の人々は、この奇襲に耐えきれず次々と敗退していった。この奇襲の軍団こそ、北の部族長がやって来た強力な攻撃隊である。

暗黒大陸に住む恐ろしい部族……それは大

陸に住む人々にとっては、神話の中の世界でしかなかったはずだった。

なんの前触れもない、突然の攻撃を受けた大陸の軍隊は命令、指揮系統に混乱をきたし、ただただ退却し、敗退した。

大陸の危機！ しかしこの時、立ち上がった者がいた。ほかならぬ東部、ガイロスだった。

彼は東部と西部の休戦協定を提案するとすぐさま西部軍を率い、ただちに暗黒大陸軍への攻撃に転じた！ ガイロス率いる攻撃軍は奇襲したが、その被害はあまりに大きかった。

これを機に東部軍もこの攻撃に賛同した。大陸の危機を守ろうと決意を固めた。

戦いは一進一退を繰り返した。しかし暗黒大陸軍はさらなる増援部隊を投入し大陸軍に勝

ていった。漸しい攻勢が続いたある日、ヘリックが帰還した。彼は世界の広さを人々に語り、我々は小さな大陸に住む友人だ。力を合わせて戦おう。外敵と戦わなくてはならない！ ガイロスの勇気と我々の知恵を合わせれば必ず勝利に繋がる！

ヘリックの呼びかけに大陸の全軍は賛同し、迫り来る敵の第2次攻撃隊へと立ち向かった。言語の異なる様々な部族の軍隊が共同戦線を張り、暗黒大陸軍と戦った。しかし、敵は強力であり、未知の兵器は統合軍の攻撃を跳ね返してゆく……

X-Day 戦争の終結



中央大陸、初の統一

全てはヘリックの思惑通りであった。暗黒大陸軍団の出現は、ヘリックの考えた策なのである。だれも知らないこの事実……。いやしかしすると、策士であるガイロスだけは、その事実に気づいていたのかも知れないが、ガイロスはヘリックに告げた。お前こそ、真のリーダーにふさわしい……と。またいつの日か、この中央大陸を外敵から侵略が襲うかもしれない。敵を打ち負かし、東西のいさかをやめたこの日こそ、あらたなる始まり……。大陸が一つに統合された、統合記念日となった。この日から戦火に荒れ、荒れ果てた大陸の再建が始まった。ヘリックは東西の隔てなく全ての民族を平等に扱うという宣言を行い、大陸の事は皆で分かち合う事を表明した。大陸には平和が訪れ、ヘリックは国主として迎えられた。ヘリックは各民族の代表を集めた原会によって、国政を決める民主政治をし、大陸を治めた。

一方、戦年を静かに暮らしていたかにみえたガイロスは、すでにこの大陸にはおれの仕事は残っていない、そう人々に告げると、密に二人だけを連れて暗黒大陸のさらに北に位置すると言われる幻の領土を目指して旅に出た。彼はその後、結果的に後の侵略軍ガイロス帝国の建国に關与することとなる……。

暗黒大陸のゾイド

暗黒大陸軍が使用するゾイドたちは、神話のなかにだけ存在するドラゴン、ファイバーン、といった動物たちであり、それは中央大陸の人々にとっては大いなる驚きであった。



暗黒大陸軍の敗退

広大な領土を所有しながらも、中央大陸とは隔れた海頭「トライアングルダラス」によって隔まれ、その国土の大半を岩と氷に閉ざされた「冷たい王国」、それが暗黒大陸だ。

その氷は開氷期にも溶けることはない。はるか有史以前からそこに住む彼ら、暗黒大陸の住人たちは、その厳しい環境によく慣れたこの極寒の地で生き抜いて来た。

彼らは氷で造られた城に住み、他の大陸とは異なる環境で進化した生体メカを家畜化していた。「ディオバルコン」と呼ばれる特殊な物質によるエネルギーを与え、中

ヘリックの策と勝利

暗黒大陸軍の猛攻の中、ヘリックは兵力を温存し一大反撃作戦を立案した。その決行日、すなわちX-Dayは(ゾイド暦)7月25日と決定された。他には秘訣があったのだ。中央大陸西部高橋に集結したヘリック率いる統合軍は、南下してくる敵、暗黒大陸軍の前に立ちはだかった。決戦の時が来たのだ。

この日、7月25日は惑星Zの北半球における夏至、中央山脈西部では一気に、気温が10度以上も上昇し、更に太陽の照射率は30%も増大する。北緯が高く、一年中太陽が地平線にわずかに顔をだすだけの永久凍土に住む彼ら、暗黒大陸軍の兵士及び生体メカたちにとっては、容赦なく照りつける太陽こそ最も恐れるものであったのだ。

強力な紫外線に、兵士たちは視力を失い、生体メカたちは、高温のために機能を止めた……。

完全に弱体化した暗黒大陸軍に、ヘリック率いる大陸軍は一気に襲いかかり、最初の交戦で勝敗を決した！そして、敗走する敵を、ガイロス率いる軍団が撃滅した。

この事によって、西と東の兵士達は、東西の両者が、力を合わせると、偉大な結果がもたらされるのだ！という事を強く感じずにはいられなかった。

中央大陸のゾイドよりも生体あたりの戦闘能力は圧倒的なものを持っていた。

しかし彼らにはいつの日か、陽光の降り注ぐ豊かな大地を手に入れようとする野心を抱いていたのだ。

そこへ現れた大陸からやって来た冒険家をヘリックとは知らず、暗黒大陸の兵は開戦した！と準備したのである。

今回の戦いにはやぶれたものの、暗黒大陸軍は、豊かな大陸への進攻をあきらめたわけではない。

またいつの日か再び、暗黒の軍団がその牙をむく時が、来るかも知れない……。

野生ゾイド（紀元前）

自然に生息しているゾイドをこう呼ぶ。人間はかつて生活手段として野生ゾイドを捕獲し、その体の必要な部分を加工、改造して使っていた。

特にゾイドの外殻は金属質の硬い殻であるため、そのままでも人間が適用する鎧や鎧としても使えたり、また技術が進歩してからはその外殻を一層滑かし、再加工して様々な生活用品として使用した。

狩猟時代にはまだゾイドは人間にとって狩りの対象でしかなかったのだ。



人に捕えられ飼育される。

家畜（騎獣）ゾイド（ZAC1850年頃）

人間の文明が発達すると、人間はゾイドを生活のために使い始めた。

餌付けを行い、飼い慣らそうと試みたのだ。ゾイドコアからゾイドを育て、人間に柔軟な個体を増やし、その結果、何世代もかけてゾイドを家畜化した。

運搬用、土木作業用、銃技術、戦闘用と様々な用途にゾイドを使った。

野生では数が限られていたある種のゾイドは、人間に便利という事でたくさん生産化され、その意味ではゾイドの生態バランスは崩れていった。



ゾイドコアに人間の手が入り、パーツが人工化される。

戦闘用ゾイド（ZAC1900年以降）

さらに人間の文明が発達すると、ゾイドコア自体に直接外部からの命令を伝達する方法がとられるようになった。

生体中のゾイドコアは、ゾイドの体全体に命令を伝達する中枢器官でもあるため、ここに単純な電気信号を伝える事で、ゾイドを右に左にとコントロールできるのだ。

またゾイドの外殻は金属質であるため、加工し易く、その一部に車輪を取り付ける事でより速く走行できるようになるなど工夫を凝らし、ゾイドを改造していった。



ゾイドコアの研究と生体改造技術

ゾイドコアは新個体発生時には胚として機能するが、ゾイドの生体内では脳からの運動命令及び自律機能をつかさどる器官として機能している。Zの人間々は、ゾイドコアからゾイドを発生させる技術は古くからもっていたが、ゾイドの体の中で、ゾイドコアがどのような機能をしているか、という詳細に関しては解剖学の発達を待たねばならなかった。

ゾイドコアはゾイド自体の運動機能、そして自律神経をつかさどる生体器官であり、手足を動かす命令及び、体内の化学系

ホルモンバランスを司る自律神経でもある。

したがってこのゾイドコアに、外部から直接命令を伝達する事ができれば、ゾイドの手や足の動きを自由にコントロールする事ができ、また体温の調節や筋力の増強など、生命の原理的現象までコントロールする事ができるのだ。そしてこれらの事を医学的知識の蓄積により解明した人々は、初歩的な科学力をもってゾイドのコントロールに着手した。

このゾイドをコントロールする技術ほど、Zに於ける文化の発展に貢献した現

象はないだろう。

しかし、自由にコントロールできるようになった事で、ゾイドは2大部族戦争には兵器として大量に投入される事となり、Zの歴史上、最も重要な出来事、戦闘機獣の大量生産時代の幕開けを見るのである。

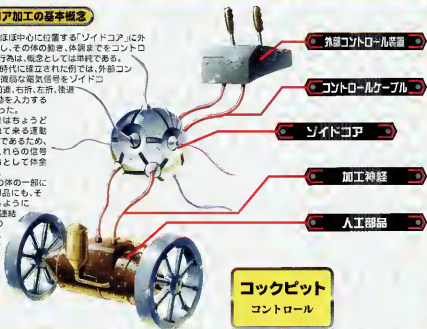
文明の定義が“自然のコントロール”であるのであれば、この戦闘機獣の発生こそ文明発展の真の象徴と言えるのではないだろうか。

ゾイドコア加工の基本概念

ゾイド体内のほぼ中心に位置する「ゾイドコア」に外部からアクセスし、その体の動き、体調までをコントロールするという行為は、概念としては単純である。2大部族戦争時代に確立された例では、外部コントローラから微弱な電気信号をゾイドコアに送り込み、前進、右折、左折、後退など、単純な行動を入力するというものであった。

この電気信号はちょうど中枢から送られて来る運動命令と同じ電圧であるため、ゾイドコアはこれらの信号を脳からの命令として体全体に伝えるのだ。

また、ゾイドの体の一部に追加した人工部品にも、その命令が伝わるように加工神経組織を連結しておけば、その人工部品もまたゾイドの体の一部同様に機能するのである。



ゾイドに対する民族思想

大陸に住む様々な民族は、自分たちの生活にゾイドを活用し始めた。

最初に地底族から始まったゾイド改造技術は、他の周辺部族へと広がり、ゾイドの交通機関などへの応用も盛んになった。

急速に広まった技術は、各部族の生活や文化により様々な方向へ変化してゆく。地底族は戦目的でゾイドのコントロール機能及び装甲の強化などを行った。

鳥族は同じワシ型ゾイドを運搬用と戦闘用に用いた。運搬用は翼面積の増設を行い、航続距離と滞空時間を延長した。空中戦闘は不必要な外装甲を折り払い、ウイングスパンを切り詰め、安定性を犠牲にしても旋回性能と機動力を優先させた。

砂族の使うトカゲ型ゾイドはオアシス間の乾いた砂漠を渡るため、水分の蒸発を防ぐタールを全身に塗り、背中に防水タンクも搭載した。

鳥族はオオカミ型ゾイドを、不整地でも走破可能なように4本の脚に不整地用パットを追加した。

～この様にそれぞれの部族は、自分たちの生活に、様々な工夫を凝らしてゾイドを活用したのである。

乗り物としての多様化



ヘリック共和国



文化と産業の発展

ヘリックにより、中央大陸は統一され平和が戻った。
治安が保たれ、安定がもたらされると文化と産業が発達する。

様々な部族の文化は融合し、さらに新しい文化が生まれた。人口がさらに増えると、やがて大量生産の時代がやって来た。

豊れた生活用資は、大陸全土に供給され、それを可能にするには製品を規格化し、短時間で大量に生産しなくてはならない。そのため、大規模な工場が次々と建設され、産業革命がおきた。

そして長い戦争で荒廃した人々の生活は、次第に潤いを取り戻していったのだ。

まだ初歩的ではあったが、これは一種の大量生産、大量消費時代の最初の一步でもあった。そしてマスプロダクション化されてゆく産業のなかには、ゾイドも含まれていた。ゾイドもまた商品として売買される時代がやって来たのだ。

また、この時代に商品化されたゾイドを「メカボニカ」という名称で野生ゾイドと区別して呼称することもあったが、人々のゾイドを完全に人工物として扱う事の抵抗感や、後の戦乱で野生ゾイドが激減したこともあり、ゾイドという名称はその後も残された。

ゾイドの管理と流通

大陸全土が統一されると、ゾイドの生産、管理も、一段と進歩した。

様々な部族がそれぞれ独自で育てて来たゾイドの発生、改造、管理技術が1つに統合され、より効率の良い、より生産性の高い管理体制が求められ、ゾイド管理局が設立された。

もちろん、外敵の侵入に対し備える必要もあるため、戦争用ゾイドの生産、改造も休まず続けられた。だが同時に民需産業としてもゾイドは多岐に発達してゆく。

ゾイドの搭載な動力系、機械としての駆動系等、多数の部品の可能な限りの善一化が進み、ゾイドコアは、国家の財産として厳重に管理された。

ZIの人々は、これから先もゾイドと共に生きて行くため常にゾイドの持つ可能性を探り、発達させなくてはならないと考え、ゾイド全般にわたる管理は国家となり、生産、管理、研究が続けられていった。

こうして様々なゾイドが人々の生活を支えるために、新しい機能を追加され、大陸全土に供給された。

またクラッシュしたゾイドの修理、伊うされる範囲での改造を請け負う民間企業、通称「修理屋」が大いに繁盛したのもこの時代である。



ゾイドの格納施設

中央山脈大渓谷



神族が住む秘境の地

中央山脈の麓に、他の部族が足を踏み入れた事の無い秘境がある。有史以前、何億トンという氷河が割り取った荒々しい渓谷。道角にそそり立った岩の壁が何十kmも続き、その谷間は太陽の届かぬ暗黒の世界で、地獄につづいていると信じられて来た。

活火山の溶岩帯の上に位置し、真冬でも渓谷の底からは熱い水蒸気が吹き出し、硫黄の臭気が漂う苛烈な地域のため、人々はここに近づけなかった。部族間戦争が激化した時代ですらこの秘境には立ち入る者が無く、長い間大陸の地図にも空白地帯としてその地形すら描き込まれる事がなかった。

この険しい地域こそ「神族」の支配する秘境であり聖域である。少数民族である「神族」は、この人跡未踏の秘境に暮らすことでその神秘性を保ち、他部族の侵略を防いで来た。だが、この地に住み続けるもっとも大きな理由は他に有った。

すでに絶滅してしまったとされていた恐竜型ゾイド、ゴジュラスを育て飼育するための。彼ら「神族」の住むこの渓谷の、這か地帯の溶岩だまりの高温地下洞窟には、いまだに絶滅種と考えられて来た多くの恐竜型ゾイドが生息していたのである。この事実は大陸統一後、ヘリック共和国ゾイド管理局の局長がこの地を訪れ、初めて明らかになった。

地底大深度の王都

「神族」たちの住む巨大な渓谷の底が地下溶岩だまりの近く、かつて溶岩の通り道だった巨大な地下空洞が存在する。その環境は、平均温度90度以上、気圧は地上の20倍！硫黄と溶けた鉱石の雨が降る、まさに、地獄そのものだ。

しかし、そんな環境であるがこそ、好んでそこに生息する者たちがいた。太古に地上に繁栄した恐竜型ゾイドたちである。この地底の高温、高圧の環境こそ、彼らのはるか祖先の原始生命体が生まれた、原始羊水に似ているのだ。従って、かれら恐竜たちは進化する事なく、当時の姿のまま生存し、今なおこの地底の楽園で暮らしているのだ。

「神族」たちは、この地底の楽園の存在を誰かから知っており、この地底で捕獲した幼体からゴジュラスを成長させ飼育し馴らしてきたのだ。

この地底に暮らす恐竜型ゾイドたちは、生物学的には、実に貴重な研究対象であり、またゾイドを人々の生活に活用しようとする、ゾイド管理局の両面たちにとっても素晴らしい発見であった事は言うまでもない。

そのほこれらのが地底ゾイドたちは、もともと持ち合わせた巨体と攻撃性を生かし、次々と戦闘用ゾイドとして改造されていったのである。



中央大陸の地下洞窟

ZOIDS

ZI HISTORY FILE

部族統一時代

ゾイドの巨大化

機体の大型化と、ゾイドコアの記入化

ゾイドの発達史を顧みると、それは大きく4つの段階に分けることが出来る。まず第1段階としては、野生ゾイドを飼育し家畜化できるようになった段階、そして第2段階はより高い機動性を得る為に、人工の四肢を取り付けた、言わば「サイボーグ化」の初期の段階、そして第3段階は、ゾイドコア以外大半の部品を人工部品に置き換えてしまった「機獣化」の段階である。

ゾイドの命そのものであるゾイドコアも、この3つの段階ごとに記入化されていった。これは、ゾイドコアを強く、大きくするための独自の技術の発達によるもので「生命工学」が発達する以前は、ゾイドコアを溶鉱炉につける、より大きなゾイドコアだけを選択して育てるなどといった、数百年に及ぶ地道な努力の蓄積によって実行されてきた。

そして、最終段階である第4段階において

では、ロボットロックスの発達により、より大きな動力機を内蔵し、より大きなペイロード(機軸重量)を得るため、ゾイドは現状のような巨大な機獣の姿となるのである。

第1段階

野生ゾイドをコントロールできるようにする。



第2段階

人工パーツで運動機能を高める。

第3段階

体の大半が人工パーツとなる。

第4段階

戦闘機能向上のため、大型化し、武器も装着される。



共通コックピット



人工部品と統一規格

大陸統一後、人々のよりよい生活、および外敵の侵入に備えるためにも、ゾイド管理局は、さらなるゾイドの強化、甚だに努めた。ゾイド管理局の管理のもと、民間人がだれでもゾイドを使えるようにするための画期的なシステムが完成する。

「共通コックピット」の開発である。様々な形、大きさ、機能のゾイドに対し、それぞれの操縦システムを設計・生産していたのでは効率が悪すぎる。

操縦システムとは、搭乘する人間とゾイド

のインターフェイスである。もしそれが画一化出来れば、ゾイドの生産、およびメンテナンス作業に置いて、素晴らしい効率化が可能となる。

こうして、考案されたのが、全ゾイド共通コックピットである。コックピットの指源をたどれば「狭い場所」、その意味通り少々狭苦しいが、このコックピットユニットを標準すれば、どのゾイドにも、同じ操縦方法で、搭乘できるのだ。従来のように、乗る機種によっては、その乗員は何ヶ月も講習を受けるという、面倒な手続きも必要なくなり、ゾイドの普及率は一気に高まった。

野生の飼育と繁殖

ゾイドコア以外をサイバネティクス・パーツで置き換える時代がやってきた。しかしそれと同時に、運搬の中核であるゾイドコアから伝達される命令に、いかに早く敏捷に反応することができるかが、人工の魂や腕に課せられた課題となった。

ゾイドのもつ野生の生存本能、闘争本能をダイレクトで反映できてこそ、ゾイドコアを中心とした人工部品による強化システム、すなわち「機獣」としての真の意味があるのだ。

より強靱で、より敏捷な機体の開発が行われ

そして生産性を増すために共通部品の必要性が重要視され始めた。

もし、一機で数十万個もの部品を必要とするゾイド機体の、1/10でも共通部品とする事ができれば、これは驚くべき進歩である。

まず着手されたのが、一種の消耗品である、各関節のサーボモーターである。必要な時に取り外す事ができ、組み立て時には瞬時に結合が可能な関節、というアイディアは、後に全ゾイド共通の関節キャップの開発によって具体化された。

これにより、関節に内蔵されたサーボモーターは、古くは交換が可能となりメンテナンスの効率化にも成功したのだ。



関節キャップ

ゾイドの進化と兵器

ゾイドを家畜化し、狩りや戦闘に使っていた時代に於いては、野生ゾイドに外付け装甲をほどこした程度であったため、もっぱらそれに乗る(うちまたがる)兵士が、自ら剣や槍を持ち敵と戦った。

しかし、次第にゾイド自体に手を加え、四肢を人工物に取り換えるようになると、同時に進歩し始めた“武器”を搭載するようになった。

強力な弓(ボウガン)や投石機が、ゾイドの走行機能の妨げにならぬ部分に取り付けられ、乗員が安定して搭乗できる簡易コックピットも増設された。乗員はレバーやスイッチを押してゾイドを操縦し、また同時に“武器”の操作も行った。

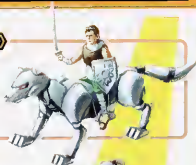
さらに進歩したゾイドは、ゾイドコア以外の大半が人工部品となり、巨大化した戦闘用機獣という状態になった。

この時点での“武器”とは、火薬の燃焼ガス圧によって、金属の弾体を高速で射出し、その運動エネルギーによって目標を破壊する、いわゆる“火器(ファイヤー・アームズ)”である。接近戦用には、命中率よりも速射に重点を置いた高連発トリミングガンが装着され、また長距離用には遠射の長いカノン砲が開発された。

より遠くの目標により正確に、より大きいダメージを与えるためには、大きく長い火筒が必要となる。よりたくさんの弾を積載するには、より多くのペイロード(積載量)が必要となり、これらの条件を満たすため、ゾイド機体はさらなる巨大化を遂げてゆくのだった。

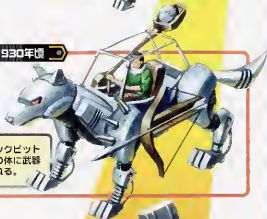
ZAC 1850年頃

ゾイド本体に武装はなく、人間が武器を持ち戦う。



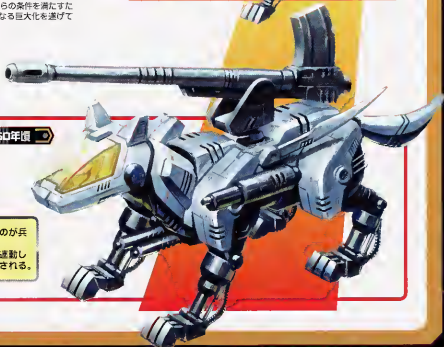
ZAC 1930年頃

簡単なコックピットとゾイドの体に武器が付けられる。



ZAC 1960年頃

ゾイドそのものが兵器となる。
ゾイドコアと連動した武器が開発される。



約2億年前

ZIに於ける生命体が、まだ堅固な外殻装甲を持たない原始金属生命体であった頃、その食物連鎖は単純であった。

幼体は高温高圧の金属海水の中で育ち、同様の金属生命体を捕食し、それを自分の体の一部として再生して活動していた。まず小さな虫や植物がその生態系の最下位に存在し、それを食べた者がさらに進い者に食べられる、という食物連鎖が繰り返されていたのだ。

ZAC 1800年頃まで

ZIの生物たちがゾイドコアを発達させると、そのゾイドコアを中心とした食物連鎖が成立した。ゾイドコアには、ゾイドたちの生命活動に必要な要素の全てが濃縮されている。ゾイドコアを捕食すれば、その個体は自らの成長、活動に必要な成分とエネルギーを一挙に補充できるのだ。

これは、ゾイドコア以外の部分を捕食するより遥かに効率がよい。ゾイドコアは環境が激変した地上で生き抜くための、みごとなシステムであるが、同時に新しい食物連鎖系を作り出す元となった。

ZAC 1950年頃まで

これに比べ、ゾイドコア以外の大半の部分を人工物に置き換えられたゾイドに於いて、「生きてゆく事」はそれを修理、補強する人間なしには不可能となっている。

生命としてのゾイドコアを生存させるには、それがエネルギーとして消費してしまいう高温、高圧の原始海水の成分を、一定期間で補充してやらなければならないし、人工物である体を稼働させるには、サーボモーターを駆動させるためのバッテリー、機種によっては内燃機関を動かすためのオイル、そして各パートの可動部には潤滑油、オイルシリンダー用オイルなど、少なくとも数種類のエネルギー源が必要なのである。

これらの絶え間無い供給は、高度で洗練された管理体制なくしては不可能であり、少なくとも戦後復興期以降は、大規模な工場に成立、存続しえない存在である。(ただし例外として野生化した野良ゾイドが存在する。しかし彼らもその存在を維持するためには、他のゾイドを襲い、そこから数種のエネルギー源を得ている個であり、その意味に於いては間接的に、人間の介在なしには生存できない、と言えるだろう)

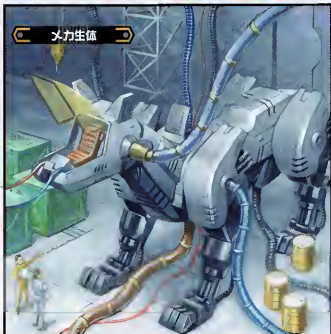
原始金属生命体



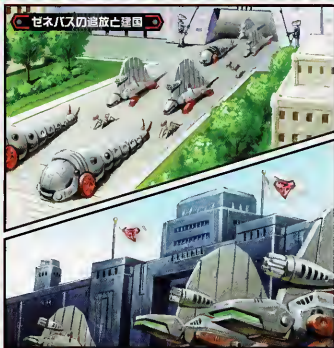
金属外骨格生体



メカ生体



ゼネバスの追放と建国



ゼネバス帝国と大団戦争の始まり

激動の時代を生き、大陸をひとつにまとめる、という偉業を成し遂げたヘリック王は78歳で他界した。本来の王位継承者である第一王子、ヘリックⅡ世は、王位を継がず、王位を空位にしたまま大統領となる事を望み、弟ゼネバスを共和国軍最高司令官に任命し、これを最高議会も認めた。

ヘリックⅡ世は父の遺志を継ぎ、兄弟で分権し、共和国の治政にあたらうと考えたのだ。しかし、この意志は弟ゼネバスには伝わらなかった。共和国内に平和が長く続

り、軍部の最高司令官であるゼネバスには退屈と不満がつのるばかりであった。強力な軍部は、存在するだけで紛争や戦争の抑止になるという事が、若いゼネバスには理解できなかったのだ。ゼネバスは大規模な軍事演習を何度も行い兵士と親れ、よく統率したが、このゼネバスのいらいは、次第に軍の重臣や兵士たちにも広がっていった。父である戦士、ガイロスの血がゼネバスの中で騒ぎ出したのだ。

そして、兄弟にとって、さらに共和国民にとって不幸で最悪の事が起きた。

ゼネバスが議会と大統領の許可を得ず、勝手に大陸の外へ軍の侵攻を謀るうとしたのだ。幸いにも、この事は事前にもし、大統領閣僚によって阻止された。しかしこの事件が兄弟の対立を決定的にした。

ヘリックⅡ世に、ゼネバスは言った。「軍人に戦うな」と言うのは、癪に飛ばす」と言うのに等しい！兄はそれでも可成者か！血氣にはやるゼネバスを止められる者はいなかった。後の建衛路を中心とするエリート軍人とその部下たちは、若く力強い司令官ゼネバスに従った。彼らは大陸統一記念日のパレード最中に決起し、大陸西部に侵襲、旧部族間戦争時の戦路にたてこもり、次第と周辺領域を制圧していった。この事実により、議会はゼネバスの共和国軍

ヘリックⅡ世、初代大統領就任

歴史とは都合集数の繰り返しである。中央大陸に於いて、敵対していた民族は、ヘリックの元にひとつにまとまり、平和な時代が訪れた。

国王となり、大陸全土を治めたヘリック王は、平和を冀ぐ風俗の貴族、ジェナス家の娘を娶として迎え、第一王子ヘリックⅡ世を設けた。またその後、ヘリック王は、かつての大敵ガイロスの妹を第二の妃として迎え、第二王子を設け、ゼネバスと名付けた。

平和、調和、統一を重んじ、優れた統治能力をもつジェナス家の血を引く第一王子ヘリックⅡ世。そして困難な局面を美徳と力と打開してゆく勇猛な戦士ガイロスの血を引く第二王子ゼネバス。

王ヘリックは、この二人に「知性ある統一」と「勇気ある平和の庇護」という両輪となって、共和国の維持、運営にあたって欲しいと願ったのである。それは、長く続いた戦乱の時代を生き、真に平和と安定を求めるヘリックの抱える願いであった。

彼のこの願いは、2人の若い王子に受け継がれた、かに居たが――。



ゼネバス

最高司令官からの解任と国外追放を議決するのである。

西側領内には、かつてのガイロスの家臣や、地意疎ゆかりの民たちが少なくない。ゼネバスの向こう見ずな行動は、勘せずしてそんな人々に支持される結果となった。その中のひとり、父ガイロスの密臣であり常日頃から共和制に反感を感じていた策士がゼネバスに密言した。「ガイロスの子よ！共和制に決別し、再び戦士が戦士として生かされる。栄光と名譽の面を建衛路にあげよう。我々も命を惜しまず従い申し上げる。」

こうしてゼネバスは短期間で大陸西部の1/2を制圧し、「ゼネバス帝国」を名乗り共和国からの独立を宣言した。

ここにヘリック共和国の理想であった平和と平等は崩れ去り、再び戦乱の時代の到来を見るのである。

ヘリックⅡ世

宇宙船からの脱出



反乱と不時着

人類にとって、銀河対称領域は長い間、未知の領域だった。3つの小さな衛星を持ち、青い海が広がる第2惑星は、確かに、母なる地球によく似た星だった。乗員たちはこの星の探査を履行し、可能であれば人類の新しい拠点とすべくこの惑星に接近したが、航行コンピュータは、これに異議を述べ、さらに200パーセント先の別の恒星系への探査を主張した。キャプテンを始め、航路決定官らは話し合いの結果、コンピュータの意見を尊重した。しかし、これに反する者たちがいた。かつて、太陽系政府が設立されるとき、その指導者たちのリストから外された企業家たちの集団である。彼らはかつて、19、20、21世紀と、長きにわたり、世界を裏で牛耳ってきた超巨大企業家の集団で、前時代の亡霊とか、冒険商人等と、称され続けてきた者たちだ。彼らは宇宙開発すら商業にしてしまう貪欲な連中だ。彼らはいつしか別の恒星系で、自分たちの王国を造る事を見事な、正しく、古い時代の亡霊だった。

その青い星に、海と大気、そして生命反応があるという知らせが、彼らはその惑星への強行着陸を実行した。その着陸に、長年に渡ってクルーを加勢し、彼ら60名は放出用シヤトルを奪い、母船を離れた。が、船内での銃撃戦の結果、母船であるグローバリーIII世号の対抗艦工機が損傷、破壊によって崩壊していた反物質が放出し、致命時

地球からの移民船

太陽系内全域に生活圏を広げた人類は、他の恒星系、さらには銀河系の対象領域へもブロープ（偵察艦）を送り、人類の未来の可能性を探っていた。太陽系内に統一政府が誕生し、人類の未来への投資として、未知の宇宙を探索する目的をもって（深宇宙開拓財団）が設立され、大規模な深宇宙探査計画が実行された。高度な宇宙船を使っても加速し18年、安定航行に220年、減速に12年かかるという壮大な旅である。

目的地に近づき減速が終了し、冷凍睡眠中の200名の乗員たちが目覚める時がやって来た。人体の冷凍睡眠技術は20世紀に開発されていたが、解凍時に細胞の結晶化を防ぐ技術は21世紀になってようやく開発されたテクノロジーだ。

彼らが220年ぶりに船内の無菌装置を吸った時、航行コンピュータが、航路上に1つの恒星系をサーチした。センシングシステムが神業とも思える精度で、そのうちのひとつ、第2惑星を画像化し、メインスクリーンに結像した。乗員200名の中の一人がつづやいた。「……地球だ！」「そう、その星の色、姿はまるで地球にうりふたつであった。クルーに歓声があがった！

だが彼らは、彼ら待ち受ける、数奇な運命をまだ知らなかった……

グローバリーIII世号

宇宙移民計画の第一弾は、グローバリーIII世号計画で、無人の巨大深宇宙船が運送され、核融合パルス推進で光速の15%の速度で航行し、銀河系内を探索するものだった。最終的には反物質対消滅推進による有人探査船、グローバリーIII世号が銀河の対称領域を目指して出発した。グローバリーIII世号出発から30年後の事であったが、科学の進歩は加速度的であり、III世号は先に出発した。III世号を遙かに超える加速速度でこの2つの宇宙船を追い抜き、I世号が銀河中心領域に達する遙か以前に、目的の銀河対称領域へとたどり着いた。



メッセージを受けてしまったのだ。

船内システム統括コンピュータがエマージェンシー（緊急事態発生）を呼び続け、貴重金貨の放出を命じ始めた。航行コンピュータは、最後の力を振り絞り、制御不可能となったエンジン室を宇宙に放棄、船体を大気圏突入用の機体バリュートで包むと、真っ赤な火の玉となって惑星に落下してゆく船の船体バランスを必死で制御し続けた。

船体の大半が、大気圏突入時に焼失し、乗員をのせた耐熱区画だけが、かろうじて惑星へと降下した。最悪発射時の銃撃戦で何名かの死者は出たものの、クルーの大半は幸事に惑星の大地に降り立つ事ができた。

きた。

しかし、船は大破し、エンジンは宇宙の彼方へ吹き飛んでしまった。もはや、彼らは母なる地球への帰還は不可能であると悟り、この惑星の大気を吸った。未知の惑星、Z1。ここを築26のふるさととして、生き延びるしか方法は無い。

こうして、冒険商人と呼ばれる反乱者と、グローバリーIII世号のクルーたちは、この未知の惑星へと降り立ったのだ。彼らが最初に見たものは、何処までも緑く険しい岩の電柱であり、その風景は、遠く昔、恐竜たちが闊歩していた、原始の地球のそれによく似ていた。

共和国ゾイドのパワーアップ

惑星Zのゾイドは、地球の科学技術で戦力が飛躍的に向上した。

ゴジュラス プレリーモデル

ゴジュラス プレリーモデル

ZIの兵器は何故ゾイドか？

まもなくお互いの言語が通じようになると、地球人は自分達の科学力を見せつけ、共和国内での待遇を徐々に改善していった。グローバルII世号のエンジニア、クロネンブルグ博士は、平和を望むヘリックII世の意志に賛同し、部下たちと共に共和国防衛用の兵器開発に協力を出した。

まず彼らは改造ゾイドよりも、1両当たりの制作が容易で量産が容易な戦車を作った。そして同コストのゾイドと模擬戦を行った結果、ゾイドが予想外の性能を発揮し、戦車を破壊した。タイヤに比べ遙かに効率が悪いはずの理由は何だ？ その答えは機械生命体のゾイドコアにあった。コアクトが出す電気刺激から生物の動きを再現する制御装置のコアは、同時に莫大な電力を生み出す発電機でもある。発する巨大電圧は金庫の多いZ1地帯に対して、マグネター効果で反動力を生み駆動を支えるのだ。すぐにコアを稼働した戦車は作られたが、そのコアは動かさなければ、正常に機能させるには、骨格、神経配面の面でゾイドの体を再現しなければならぬのだ。博士はゾイドを兵器とし、進歩させる事に決めた。そして、Z1の兵器が全て火薬の燃焼ガス圧によって駆動を来す「撃ちっぱなし兵器」(連射システム)の付いていない兵器)が無いことに気づき、コンピュータ火器官制システムとリンクした光学火器の開発と、ゾイドへの搭載を急がしめたのだ。

地球科学技術の導入

地球人科学者クロネンブルグ博士は、共和国軍が勝利すれば大陸に平和が訪ると信じ、優れた地球の電子技術を共和国に提供した。惑星Zの文明において、最も進んでいたのがエレクトロニクスだったからだ。ゾイドたちがレーザー兵器や誘導ミサイルを装備するようになると、次に必要なのはコンピュータによるファイアーコントロールシステムだ。敵を発見し、パイロットがその指でレーザーの発射ボタンを押す、その方分のタイムラグ(時間差)が、近代電子戦では命とりになる！かつて一機60億円した20世紀の地球の戦艦の価格の1/3は、それに搭載されているコンピュータと電子戦用機材の値段だったほどだ。いくら強力な兵器も命中しなくては意味が無い。クロネンブルグは武器の強化にもさる事ながら、共和国のゾイドの電子化への対応を急いだ。その成果は、徐々に現れ、ビームガンも多数搭載したゴジュラスにおいては、コンピュータによる火器官制システムを導入した後、同時に数体の順に向けて前線をロックオンし、攻撃することができるようになったのだ。

クロネンブルグは、敵、ゼネバス帝国に取らした間隙を人ランドバリーらが、強力な光学兵器、ならびに誘導ミサイルの開発をすすめていくとの情報を得ると、共和国側ゾイドの装甲を、光学兵器ならびに誘導ミサイル対応材質へと早急に革新せねばならぬと判断した。

ファーストコンタクト

中央大陸を南北に走る中央山脈、除く、天候も変りやすい。夏多に人が入る事もなく、神域の秘地として今でも未開の地が残る場所である。かつては、皇族と地帯族を、今では共和国と帝国を2分している最前戦の地でもある。

帝国と共和国の戦いが続くある日、グラントパロス山脈のほぼ中央で両軍偵察隊の衝突があった。小さな戦いではあったが、深い密林であったため、朝から夕方まで攻防が続いた。

両軍の兵士達が、物凄く音を聞いたのは、夕日が西の空を染め始めた時だった。兵士達は戦いを止めて、音のする方を見上げた。

爆音は兵士の耳をつんざき、巨大な火の玉は山脈の峰にぶつかり不腐着した。両軍の兵士はそれまでの攻防を忘れ、未知なる飛行物体へ走り寄った。大破したそれからは自分達と同じ姿をした生物達が飛び降りてきた。

両軍の兵士達は最初、警戒しながらも生物達に近づいた。だが、人間と判ると帝国、共和国へと等しい容姿のように顔面についていた。

ヘリックとゼネバスに知らせが早く、二人の脳裏には、かつて父が戦った極東大陸の事がよぎった。だが、それが間違っていることは直ぐに判明した。しかし、かつての侵略者は中央大陸に統一をもたらしたが、この来訪者達が帝国にとって、さらなる戦争の火種になろうとは誰も知る由もなかった。

クロネンブルグ博士

はならないと考えた。従来の「弾」だけの装甲では、近代戦では生き残れないからだ。装甲を貫くための徹甲弾に対しては、その弾頭が噴出する高圧ジェットを二重の装甲でふさぐ(スベードアーマー)を装備しなくてはならないし、一点に強烈なエネルギーを照射してくる光学兵器に対しては、攻撃を受けた部分が溶けてその熱を分散する(耐レーザー用融泡装甲)が必要となる。これらの特殊装甲には、従来の数に代わって十数倍もの新素材が必要のため、それらの開発を行う専用基本素材開発生産工場を多数造らなくてはならなかった。

ゼネバス帝国にもたらされたもの

帝国ゾイドのパワーアップ

帝国ゾイドも共和国同様、地球人によってパワーアップされ、攻撃力に重点が置かれた。

レッド・ザ・アーモリアル



レッド・ザ・ファイトメタル

様々な武器提供

帝国に取り入ったランドバリーは、好戦的なゼネバスの性格を見抜き、より大きな破壊力で敵を殲滅する数々の兵器の開発と、生産を請け負う契約を結んだ。

目標追従装置付きクルー・ジグミサイルやどんな硬い装甲もがち掻く超高速電磁砲、敵に命中しなぐとも、敵の近くで自動起爆する近接信管付き破壊弾、敵の真上から超硬質炭化タンクスステン製の弾子の雨を降らせる広範囲空中散布弾。そして高度な軍事行動を可能とするC3（シー・キューブ・アイ）、すなわち高度な情報処理システムによる指揮、統制、通信の統括システムの設立などだ。彼は現状の帝国軍のあり方を、「鉄の籠を著る駒士ごっこ」と冷たく批判し、大陸全土を力によって統一する気であれば、高度な近代兵器の大規模生産とコンピュータシステムによる全軍の統制が不可欠との大演説を行い、ゼネバス皇帝の心をつかんでしまったのだ。

攻撃に重点を置く帝国軍の性質を理解しているランドバリーは、ゾイドの防衛よりも攻撃力の増進に力をいれた。彼はゼネバス皇帝と契約を結び、1万人規模の軍事

工場の経営をまかされた。そこでつく様々な光学兵器、磁気砲（レールガン）等の強力なハイテク兵器を軍に納品し利権をあげた。まず、ゾイド本体に強力なパワーユニットを増設し、そこから発生するエネルギーを使って、多数の光学兵器、ならびに磁気砲を稼働させる上エネルギー兵器システムを考案し、それを帝国側ゾイド全てに標準装備すべく活動を開始した。これにより、従来の火面の焼結ガス圧で弾薬をばすガスオペレーション方式の重火器しが弱体化していなかったゾイドに対し、数倍の破壊力を発揮するハイテク火器が装着され、攻撃力は飛躍的に強化されていった。

攻撃に力を入れる帝国に、ランドバリーはもうひとつのハイテク装備を提供した。敵、共和国軍が高度な電子探知システムを導入したことを知ると、その電子探知システムの目をかくくぐる、ステルス性をもった外装の装備を考案した。ランドバリーは自分の工場内に対電子戦用研究室を作り、電波をはじき返すのではなく、吸収、拡散する特殊な塗料の開発をスタートさせた。これらをゾイド装甲の全面に塗り付けば

帝国と地球人との接触

一方、一足早く惑星に到着していた冒険商人ランドバリーは運良く、人目に触れる事なく帝国領地に着陸し、そのまま帝国民間人になりすまして、秘密ZIを観望していた。



地球人 冒険商人 ランドバリー

敵レーザー波を反射せず、吸収し敵レーザーサイトに補足されず、敵地深くに侵入する奇襲攻撃が可能となるのだ。もし敵に肉戦で発見された時には、すでに勝敗は決している。多数の光学兵器と誘導ミサイルの一斉射撃で敵を瞬時に撃滅する、小規模編成の電撃機動戦が可能となる！と主張した。このアイデアもゼネバス皇帝は大いに気に入った。



機甲師団戦闘機

アイアンコング
マーダ

機甲師団突撃機

グーター
マルダー
サットン

ランドバリー式戦闘マニュアル

モルガには全身に耐レーザー装甲を装着し、敵機動部隊に突入、その編成を突き崩す役割を持たせる。対空兵装をもつレッドホーンとアイアンコングには上空から飛来する敵に対し、能動位相変型レーザー連動の遠隔ミサイルを配備。飛来する敵砲弾に対しては、作戦に参加した全機体が一斉に弾身を張り巡らせ、地雷網は、シンカーが結核爆撃で一掃し、進路を確保する。

高高度から撮影された敵の状況は、レーザー通信により、瞬時に全参加機体に配信され、敵のフォーメーションに対抗し、友軍のフォーメーションの微調整を行った。

近代戦術の導入

戦闘兵器としてのゾイドの特性は、接近戦にあり！と見做したランドバリーは、従来の「敵とてくわしたら、とにかく戦う」という、帝国軍のゾイドの使い方を根柢から見直した。敵、共和国軍のゾイドも、地球人の技術導入により、複合材による強化装甲を身にまとい、対電子戦対応装備を握え、コンピュータ制御による光学兵器を装備してきており、とてもではないが、従来のような、運を天にまかせた戦い方では、敵をうちまかす事など不可能だと考えていた。

ランドバリーは、まずそれぞれのゾイドの特性を特化させる事から着手し、一敵師団がそれ全体で一つの生き物として機能

するような、最少の犠牲で、敵機動部隊との接触を果した事を目的としたフォーメーションを確立した。

そして、いかに近くに敵砲弾が着弾しようとも、また敵友が負傷しようとも、このフォーメーションは絶対にくずしてはならない！と全戦士に徹底した。

冷徹にも最前列の機体が、敵の直撃弾を受け大破しても進退速度とコースは、絶対に変えない！その屍を乗り越えて、追撃せよ！と、命じた。それは、まるで、ギリシヤ時代に無敵を持った「いかなる攻撃にも動じず、敵に接近し、司令官の命令で直ちに散開し、敵との接近戦に移行する」『ファランクス陣型』の再来のようであった。

そして、この陣型の最後尾に従軍する偵察用機体だけは戦闘に参加せず、その戦いの一部始終を画像データとして記録、次なる戦いの為の戦術データとして、持ち帰った。

「直売も戦術も同じだ。僅かな為のシステムを確立した者、勝利するためのシステムを確立したものが、生き残るのだ」

彼の思想には、美しさはない。しかし、この戦法で勝利を浴めたる、ランドバリーは、軍内部において、単なる兵器開発の技術者ではなく、ゼネバスの直接意見を言えるまでの存在になっていたのだ。

アルダンヌ会戦

アルダンヌ会戦



残る唯一の方法、敵ゾイドの排気熱を感知するサーモセンサーの使用を部下に命じた。

どんな機械でも、生物でも、動く事で必ず熱を発生する。この熱を感知する装置、サーモセンサーがあれば、森の中に潜む敵も発見できるはずだった。

しかし、帝国側は、各ゾイドに強制冷却装置を取り付け、エンジンやモーターの排気熱を外気温度と同じになるまで低下させるシステムを持っていた。

敵の動向をつかめぬまま、いきなり会戦した共和国軍は遅くずれとなり、危うく敵の侵攻を許すところだったが、おくらて到着した重装備ゴジュラス3体の攻勢によって帝国軍を辛うじて押し戻した。

このゾイド同士の決戦もまた、新しい兵器同士の対決だった。

帝国側の撃ち放つ圆形弾頭A-1を指針した誘導ミサイルは、敵、味方の混戦のまっただなかめがけて発射しても、かならず敵に命中する。A-1が敵ゾイドと味方ゾイドの形をはっきりと記憶しているからだ。

共和国側ゾイドに装備された、自動照点ビームは、コンピュータによって2本のエネルギービームの弾道交差点を、必ず被写体（すなわち敵ゾイド）の装甲上の一点で結ぶ！これらハイテク兵器の威力は凄まじく、ゾイドたちの顔が吹き飛び、尾が折れられた！

2日にわたる戦いが終わると渓谷は、ま

るでゾイドの墓場のような光景となっていた。

ここに、この作戦を指揮したバルン大尉の手記が残されている。

「戦いが終わると、私は恐ろしい時代の到来に立ちあつてしまったのだ、という感を強くした。もはや戦いに、勇気や誇りや名誉……どころか人間の判断すら入り込む余地は残されていない。パイロットは、コンピュータ化された火器管制システムにその命を委ね、遠隔ミサイルの白い航跡と、雷光よりも鋭いレーザーやビームの雨の中で、じつと戦いが終わるのを待つしかないのだ。

ゾイドの力も、パワーアシスト、エネルギーブースト、スーパーチャージャー等の搭載により、以前とは比べものにならないほど増大した。この戦場では0.1秒の油断が命とりとなる。

激しい戦いが終わった時、私は、私の要る指揮用ゴールドスが動かなくなっている事に気がついた。

コックピットから降り、ゴールドスのかわりに付んで見て初めて気がついた。その横腹には強烈な熱ビームが貫いた大きな穴が二つ、あいていたのだ。恐らく、ゴールドスは悲鳴もあげるひまも無かったのだろう……私が次に乗る事になる機体は、さらに進歩したものになるに違いない。

そして疲れきった私を待っているものは、地球人技術者たちが作った300項にも

達星Z-1に地球人がやって来て以来、共和国、帝国、相方の兵器の近代化、ハイテク化が急速に進んだ。かつて野蠻だったゾイドたちは科学兵器で武装し、その操縦もコンピュータ化され、完全な戦闘メカへと変貌していった。

勇気と直感がモノを言ったかつての戦いから、情報と指揮系統の統一がモノを言う電子戦の時代へと転換してゆく。その事を兵士たちが実感したのがアルダンヌ会戦だった。

2032年10月、帝国側の重装備ゾイド分隊が、嵐の夜を伴って中央山脈の深谷を突進し、東麓への奇襲を敢行した。この動きを察知した共和国側、第2師団突撃大隊のバルン大尉は十数体のゾイドを引き連れ、深谷で敵の侵攻を待ち伏せした。

しかし、この戦いは、長い間ゾイドパイロットとしての経験をもつバルン大尉にとっても初めての体験となった。

まず、帝国側が、電子戦用マードによる妨害電波の放出で口火を切った。共和国側はこの妨害電波によって通信機能を混乱され、帝国側の動きをつかめずじまいに。

夜間、嵐、という状況下において、こちらから電波を放出し、敵の動きを察するアクティブ探知は、逆探知される恐れがあるのでくれぐれも行うな」と地球人技術指導者から強く指示されており、バルン大尉は、

及び新兵兵器のマニュアルだ。

大気中におけるレーザーの散光率、実体弾用アクティブアーマーの耐久性、光学兵器対応装甲の理論、知性地雷への対処法、ゾイドの野生本能の制御バイオリズムの数値化実習 etc. etc. etc. 次々となる戦いに備え、指揮官たるものは多くの新技術を学ばなくてはならないのだ。

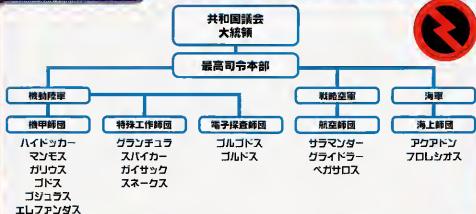
昔は戦いが終わった後戦友と酒を飲み、そして眠ったものだ。

私が古いのか？いや、恐らく敵の指揮官も同じ事を思っているにちがいない。

唯一の希望は、地球人の言った言葉、優れた兵器があれば、戦いは早く終わるだろう……、という言葉を信じるしかないのだろう。

私は、歳をとりにくくえに感傷的になつていないのか？少なくとも私がゾイドのパイロットにあがれた時代は、もう遠く過去の事なのだ……」

ヘリック共和国



強大な国力と豊富なゾイド

総体的に大きな国力をもつ共和国に協力し、平和をとりもどすという目的のために、クローネンブルグ博士とその部下である地球人技術者たちは、優れた技術をおしみなく共和国に提供した。それらのハイテクは必ずしも軍事一辺倒ではなく、いつか

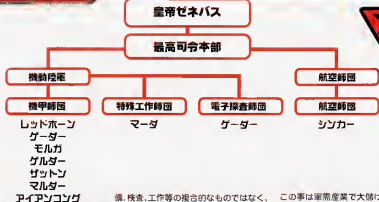
平和な時代が来たとき、人々のくらしにも役立つ民生技術としても使えるものも多かった。特に、各司令官間の機密命令の伝達には、コンピュータによる暗号化ソフトが役に立った。これは専用の解読ソフトが無い限り、絶対敵には分析できない通信手段である。

また、敵の動行をさぐり、確かな情報を得る事が重要と考え、レーザー測距システム、動体センサー、パッシブ波センサー、敵

動力源音紋探知システム、敵来位位置算定システムという、優れたソフトウェア無しには実現しない探知システムを導入し、それらを搭載したゾイドを開発、電子探査専用の種目を編成し、敵の攻撃に備えた。

また、人命を尊重し、ゾイド本体が破壊された時にパイロットを救出させる、射出装置「イジェクションシステム」をゴッフェットに取り付ける事等を提案した。

ゼネバス帝国



攻撃力の高いゾイドと優秀な技術者

共和国軍とは対照的に、敵を倒す事のみを専念した帝国軍は、様々なゾイドを攻撃専用として改造し、攻撃力の向上にばかり力を注いだ。その結果ゾイドの構成も、防

衛、検査、工作等の複合的なものではなく、突撃、直接交戦を主眼に置いた構成となり野生ゾイドたちの持っていた本質的な様々な機能はむしろ失われていった。

戦争が長期化するとゼネバス帝国は、さらに軍国主義、全体主義の色合いが濃まり国民は全てが兵士であり、生活よりも軍事を重視する政治体勢がより強まっていた。

この事は軍需産業で大儲けをたくらむ巨賈商人には、実に好都合であった。皇帝は彼らの作り出す高価なハイテク兵器を、国民の納税額を引き上げても買い取り、ますます軍備を増強していった。その結果、戦いは激しさを増し、ゾイドの消耗も、増えていった。